מאי 98, גיליון 27

מחשבים

ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה

דברי ימי המחשב
50 שנה, ואף למעלה מזה

הגרלת ענק
ראה פרטים בעמ' 2



גרפיקה בעמודי WEB
GIF או JPG ?
זו השאלה !

Myst 2 - סיפור הצלחה
החלק השני של המשחק
הפופולרי ביותר מאז 1993

הפנתר הוורוד
הרפתקה נוספת לילדים
בכיכובו של הפנתר הוורוד



מחיר 24.90 ש"ח (כולל מע"מ) (כולל תקליטור
באילת 21.30 ש"ח ISSN 2970-7287

המודם הקטן בעולם

- אתם תתאהבו בי מהרגע הראשון...
- אני קטן חכם ובתוכי המון פונקציות...
- אני מאוד עצמאי וקוראים לי -
  OLITEC Self memory 33600
- אני עובד גם ללא חיבור למחשב
- פקס, מודם ומשיבון במכשיר אחד



699
ש"ח

- **עצמאי**: מקבל ושומר הודעות פקס והודעות קוליות גם שהמחשב כבוי
- **קול ישיר**: בלחיצת כפתור תקשיר למסרי קוליים בלי צורך במחשב
- **סודי ביותר**: מאבטח אחסון נתונים לאורך זמן גם ללא מקור כוח נשמרות כל ההודעות (פקס ורגילות) בצורה בטוחה ובזיכרון מרחוק: אפשרות השמעה ומחיקת הודעות מרחוק
- **זיהוי**: מיתוג לשייחות אוטומטיות (נכנסות קוליות פקס נתונים)
- **איתות**: יאותת לכם ע"י צפצוף שיחה נכנסת אפשרות להפוך את המכשיר למענה ידני או אוטומטי לפקסים נכנסים (בלחיצה קטנה)
  זכרון שומר עד 50 פקסים, הודעות קוליות באורך 20 דקות.
- מבצע שליחת Folow me אוטומטית של פקסים

מחשבים וכיף ממליץ:

זהו משיבון דיגיטלי אמיתי מכשיר חדש שיוצר הקלטה דיגיטלית המחכשיר מתאים לאנשי מקצוע ושימוש ביתי כאחד כלי חיוני לגלישה ברשת (מצורפת הגירסה העדכנית ביותר של Netscape Nabigator .

להזמנות חייג עכשיו:

מחשבים וכיף, ביאליק 67 רמת גן, טלי 03-6702255 פקס: 03-6702259



הגרלה מיוחדת לכל הנרשמים לסדנאות "מחשבים וכיף"

בין הנרשמים לסדנאות מחשבים וכיף עד התאריך 1.7.98 תיערך הגרלה של ערכת וידאו קונפרנס המבוססת על המודם החיצוני הקטן בעולם.

◆ ההגרלה תיערך במשרדי "מחשבים וכיף ובפיקוח רו"ח. ◆ פרסום תוצאות ההגרלה יהיה בגיליון חודש אוגוסט

סדנת מחשבים וכיף



מחזורים של 6 ימים של למידה אישית ממוחשבת ופעילות חברתית מרתקת

בשני מקומות בארץ

במרכז:
מכללת אפעל ברמת אפעל
(ליד תל השומר)

בצפון:
בקיבוץ נאות מרדכי

ההרשמה החלה:
הנחה מיוחדת לנרשמים בחודש אפריל

הקדם את הרשמתך
מספר המקומות בכל מחזור מוגבל

בתכנית
הפעילות בנושא אחד על פי בחירה



תכנות
תכנות בשפות Pascal, C ו-Visual Basic
פיתוח פרוייקטים ברמה בסיסית מתקדמת



מולטימדיה
פיתוח מצגות מולטימדיה בשילוב תמונות ואנימציות

אתרים באינטרנט
פיתוח אתרים באינטרנט למתקדמים



מרכז יצירה
עבודה במגוון תוכנות לפיתוח יצירתיות

פיתוח משחקים ולומדות
הפיתוח באמצעות מחולל



ובנוסף תחומי העשרה:
אינטרנט, Office 97, Win 95 ועוד

מכללת אפעל - רמת אפעל	
מחזור 1	5.7 - 10.7
מחזור 2	12.7 - 17.7
מחזור 3	19.7 - 24.7
מחזור 4	26.7 - 31.7
מחזור 5	2.8 - 7.8
מחזור 6	9.8 - 14.8
מחזור 7	16.8 - 21.8

קיבוץ נאות מרדכי	
מחזור 1	19.7 - 24.7
מחזור 2	26.7- 31.7
מחזור 3	2.8- 9.8

מחשבים וכיף רמת גן, ביאליק 67 טל' 03-6702255, רחובות טל' 08-9364994

אמרנו לו שזה לא יהיה משחק ...אבל הוא התעקש!



העיתונות משבחת!

"שערוריה רבתי, מפגע ציבורי..." (מוסף העסקים של "פילון")

"לא היה כזה מחדל בשושן הבירה מזה עשרים שנה..." (ירחון יוצאי פרס)

"חרפה למדינת ישראל..." (בטאון הכנסת)

"אפילו ארובות חדרה הורדו לחצי התורן..." (שבועון "החדר של חדרה")



קוראים יקרים !

אירועי היובל למדינת ישראל שהחלו השבוע, ביטאו את שמחת העם לרגל חמישים שנות מדינה ריבונית, שבהן הייתה התקדמות בכל תחומי החיים, והאוכלוסייה, שהלכה וגדלה עד לכמעט שישה מיליון תושבים, הגיעה להישגים מפליגים.

בין מאות האירועים והחגיגות ייתכן ולא הושם דגש על פן מיוחד המלווה את תולדות המדינה בחמישים השנים האחרונות. כמעט מבלי להרגיש, וניתן לומר, כמעט באותן השנים (1945 - 1948), החלה בעולם, ומאוחר יותר גם בארץ, התפתחות המחשוב והמידע. חמישים שנות התפתחות המחשבים הן ביטוי מיוחד למהפכת המידע העוברת על העולם. מהפכה זו מקבילה בעוצמתה ובהשפעותיה המידיות, וגם לטווח הארוך, למהפכה החקלאית שהתרחשה לפני עשרת אלפים שנים, למהפכה התעשייתית ולמהפכה המדעית של המאה הזאת. אך בניגוד למהפכות האלו, מהפכת המחשוב והמידע מתרחשת במהירות מדהימה בתוך שנים אחדות, ולא עשרות ואלפי שנים כקודמותיה. חדירתה לכל תחומי החיים, מהבית ועד לאחרון העיסוקים והמפעלים, היא כמעט מוחלטת. ולמעשה, אין כיום תחום שבו המחשוב אינו מהווה חלק בלתי נפרד ממנו.

הידע במחשוב והגישה למידע הפכו לחלק מהתרבות האנושית והם מקבילים כיום לידיעת קרוא וכתוב. בני אדם ועמים, שאין להם נגיעה למחשוב, אינם יכולים להשתלב בעולם המודרני, והפערים ביניהם לבין העולם המתוקשב הולכים וגדלים .
אכן, חמישים שנות התפתחות שאין דומה לה בהיסטוריה האנושית.

יחד עם זאת, התפתחות המחשוב השפיעה גם על כל הטכנולוגיות וגם על חיי בני האדם בעשורים האחרונים, המקבילים לשנות המדינה. המחשוב סייע בטיסות לחלל, ברפואה, בתעשייה, בחקלאות, בכלכלה ועוד. חדירת המחשוב היא כה עמוקה ומשמעותית שרבים רואים בה את הבסיס ואת הגורם המאיץ להתפתחות העולם בחמישים השנים האחרונות.

התפתחות המחשוב הביאה עמה שינויים חברתיים, מקומיים ועולמים. רשת האינטרנט והפיכת העולם לכפר וירטואלי, שינו את כל המוסכמות הפוליטיות והפכו את העולם לכפר קטן אחד. קשה, בטווח כה קצר ובפרספקטיבה של שנים אחדות, להעריך את השפעות מהפכת המחשוב והמידע על התפתחות החברה, המדינה והעולם.
כולנו מקווים שיחד עם המדינה, בחמישים השנים הבאות גם עולם המחשוב יתפתח ויביא לרווחה ולהנאה לכלל תושבי המדינה והעולם.

בגיליון חגיגי זה תמצאו שמדור האינטרנט "תפוח" מעט, למרות שהאינטרנט לא חוגג חמישים שנה...
ההתפתחות המדהימה של האינטרנט ושל כל התרבות הסובבת אותו, סוחפת אנשים רבים, העוסקים בתחומים שונים, ומשלבת אותם ברשת חובקת עולם. בין אם, לדוגמה, טקס חלוקת פרסי Webby, המשמש כמין "פרס אוסקר" לאתרי האינטרנט, לפי קטגוריות שונות, כגון: עיצוב, תוכן, אפקטים מיוחדים וכו' (בגיליון הבא תופיע כתבה המסקרת את הארוע), או בין אם בהתחבטות שבסוגיית השימוש בפורמט תמונה שונה, כמו GIF או JPG. שהם מסוג הדברים שמעולם לא חשב עליהם איש, עד לרגע התפתחותו של האינטרנט והמעבר לשימוש ב-HTML.

קריאה נעימה,
בני פיינשטיין,
עורך "מחשבים וכיף"
בני פיינשטיין

תוכן העניינים

5 דבר העורך

8 חג יובל .... גיא גזית

ההתפתחות הטכנולוגית של המחשבים בחמישים השנים האחרונות ואף לפני כן.



משחכיף

38 פתיחה למשחכיף .... דורון ניר

39 Shadows Of The Empire .... דורון ניר

40 הסימפסונים .... גיא גזית

41 Constructor .... קובי שחר

44 Myth .... כפיר אלפנדרי

46 Myst 2 - Riven .... דורון ניר



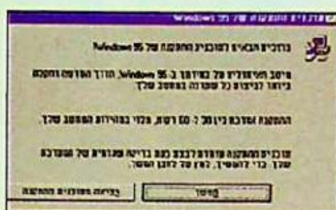
Myst הראשון היה שלאגר אדיר, Myst 2 - הרפתקה שמנסה להתחקות אחר ההצלחה של קודמה.

49 שאל את יובל .... יובל רוזנברג

WINDOWS 95

54 וזוהי רק ההתחלה-לה-לה...

.... גיא גזית



חוזרים לבראשית עבור המשתמשים החדשים או המהססים.

אינטרנטו

15 אינטרברוטו .... נועם ברנשטיין

16 צעד אחר צעד - בניית אתר

.... שלמה קופר

19 גרפיקה בעמודי WEB .... שלמה קופר

22 מותק, הקבצים התכווצו ... שלמה קופר

24 תן למצרכים ללכת במקומך...

.... גיא גזית

26 מתחילים לגלוש מהתחלה

.... נועם ברנשטיין

27 אינטרטיפ .... נועם ברנשטיין

28 הורדת החודש .... שלמה קופר

29 לא צריך לחפש בנרות, יש WEBFerret

.... נועם ברנשטיין

30 העברת קבצים באינטרנט

33 מפת דרכים .... נועם ברנשטיין

36 חדשות אינטרנט .... גיא גזית

הפינה הקטנה

60 הפנתר הוורוד - הוקוס פוקוס
קובי שחר


הפנתר הוורוד המקסים מככב שנית בהרפתקה לצעירים.

64 גאומטריק ..... חגית נבון


לומדה חדשה העוסקת בתחום מתמטי שהוזנח לאחרונה - גאומטריה.

מגוון ממוחשב

13 חדש, חדיש וממוחשב

53 Olitec Self Memory 56000 -
גם זעיר וגם מהיר ..... רוני טל



המודם הקטן בעולם מכה שנית. ועכשיו, בן משפחה חדש ומשופר.

56 מוח אנליטי ..... קובי שחר

58 מה רבו נפלאותיך, המחשב!
..... חגית נבון

62 סקירת ספרות ..... גיא גזית

64 מתכתבים בכיף

"מחשבים וכיף" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ו', גיליון 77, מאי 1998, תשנ"ח

עורך ראשי: בני פיינשטיין
עוזר עורך: גיא גזית

"משתבקי" דורון ניר
עריכת הלשון: לאה תלמי
עיצוב גרפי: דפנה גילת
גרפיקה: נורית הדדי
איורים: ליאור צור

ניהול: עמי פיינשטיין
מנהל שיווק: יוסי קהלאני
שיווק, מנויים ופרסום: חנה פיינשטיין
אמיר סבח, נזי שהדי
יהודית פיינשטיין, הדר מאיר
מזכירות: טלי שיטרית,
חוגים: טל מנטש

הדפסה, כריכה: דפוס המקור
אימפוזיציה ולוחות: "טוטל גרפיקס"

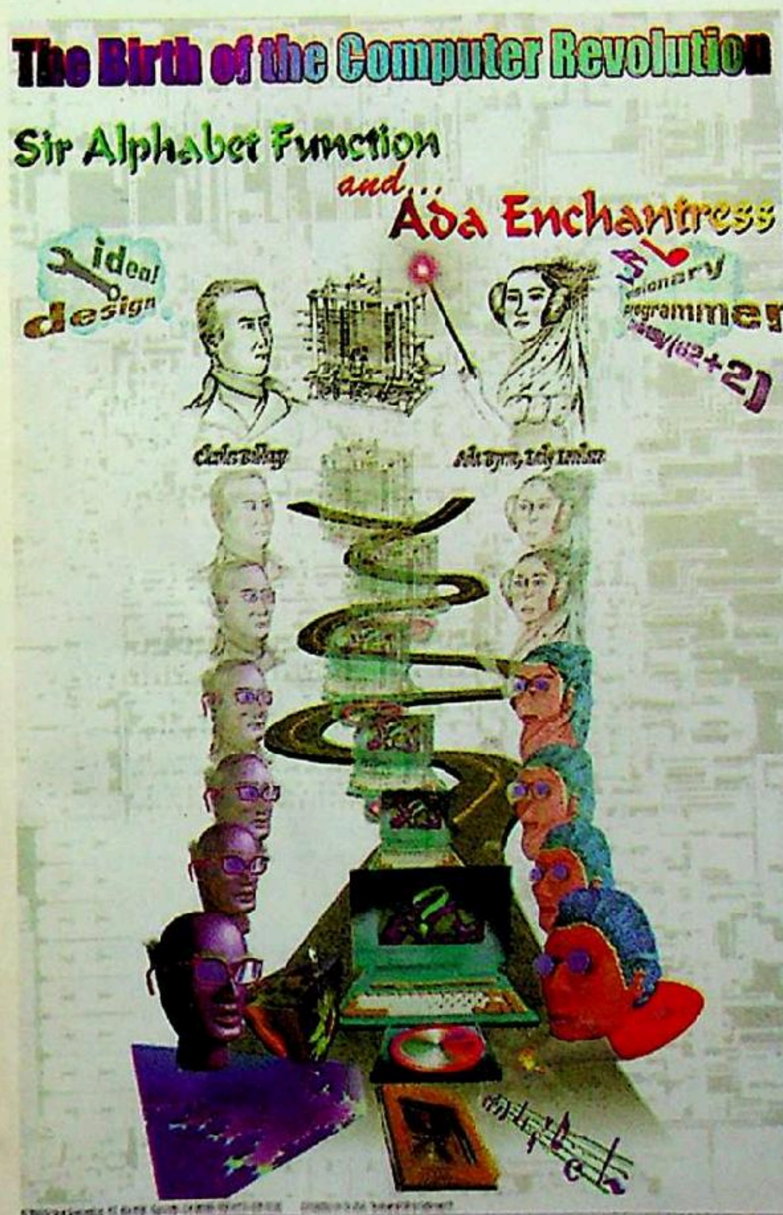
שמות המשתתפים בגיליון מס' 77 הם:
(לפי סדר הא"ב)
כפיר אלפנדרי, נועם ברנשטיין, גיא גזית, רוני טל, חגית נבון, דורון ניר, שלמה קופר, יובל רוזנברג, קובי שחר

כתובת המערכת ומחלקת מודעות
*רחוב ביאליק 67 רמת גן
טל: 03-6702255, פקס: 03-6702259
מערכת: הרצל 163 קומה ב' ת.ד. 675 רחובות
טל: 08-9364994 פקס: 08-9364786
E-mail: comfun@inter.net.il

חג יובל

גיא גזית

מדינת ישראל חוגגת חמישים שנה להקמה, וגם עולם המחשבים מציין יובל של התפתחות ושל התקדמות טכנולוגית.



כרזה צבעונית זו אויירה במיוחד לקראת תערוכת מחשבים בינלאומית שנערכה בשנת 1993 והיא מתארת באופן קריקטוריסטי את התפתחותו האבולוציונית של המחשב והתפתחותם של מפתחיו

אמנם, המחשבים הביתיים החדישים שאנו מכירים כיום, הינם תוצר מודרני שתחילתו באמצע שנות השמונים, מה-XT ועד לפנטיום של ימינו, שהשתכלל מאות מונים במהלך שלוש השנים האחרונות ועשה קפיצות מדרגה ענקיות.
אבל, השימוש המעשי במחשבים מתחיל כבר בשנות הארבעים, ואף לפניהן.

למען הדיוק, ההתעסקות וההתעניינות ב"מכונות חשיבה" מתחילה עוד במאה הקודמת, בהשפעת המהפכה התעשייתית באירופה (שהחלה באנגליה), כאשר מדענים ומתמטיקאים חיפשו דרכים חלופיות שבהן יוכלו להקל על עצמם לבצע חישובים, על ידי הסתמכות על מכונה שתעשה זאת במקומם במהירות וביעילות.
החשבונייה עם החרוזים כבר לא הספיקה, ודמיונם של הממציאים נסק לאור ההתפתחויות הטכנולוגיות שפרשו לפניהם אפשרויות אינספור.



מימין:
פרנקנשטיין, הדוגמה הקלסית לטכנופוביה

למטה:
תמונה מתוך הסדרה תיקים באפילה



הרעיון שהאדם יוכל לבנות מכונה שתחשוב בשבילו, הציתה את דמיונם של חוקרים, מדענים, פילוסופים ואנשי רוח ושלהבה אותם לחקור, לפתח ולנתח את הנושא.
אולם, ראשית ההתפתחות הטכנולוגית לא רק הדהימה והפיחה משב רוח מרענן של חדשנות וחזון, אלא גם זרעה פחד בלבם של אנשים רבים, כולל הוגי דעות, אנשי רוח ומדענים.

אחת הדוגמאות הקלאסיות ל"טכנופוביה" בראשית דרכה היא דווקא מעולם הספרות הבדיונית:
במאה הקודמת כתבה הסופרת **מרי שלי** (אשתו של פרסיביש שלי, המשורר האנגלי הידוע), את ספרה המפורסם, "**ד"ר פרנקנשטיין**" על נושא קרוב מאוד: יצירתו של אדם מלאכותי באמצעות המדע. שנים רבות ינקו המוני הקוראים הצמאים והנלהבים מן הספרות, המושתתת על דעות קדומות, את תחושות האימה מן הטכנולוגיה ומן הפיתוח, ודבר זה לא נפסק עד היום...

גם בתקופתנו, הנחשבת למודרנית, אנו מוצאים דוגמאות לכך, כגון: HAL, המחשב התככן ב"אודיסיאה בחלל" של **ארתור סי.קלארק**, וכן בעידן ה-X-Files (תיקים באפילה), בשני פרקים שונים בסדרה, שבהם מופיעים מחשב בעל אגו שמנהל בניין ענקי ומפיל מעליות ווירוס שקיבל ישות אנושית ומופרעת והשתלט על מערכת ההגנה הלווינית (SDI).

אך הדעות הקדומות לא מנעו מהחוקרים ומבעלי יצר הסקרנות לעלות על תגליות מדעיות ולהתמיד בפיתוח ובמחקר של נושא זה.



מכונת החישוב המכנית של פסקל

ואלה תולדות...
בלאיז פסקל -
(1623 - 1662)



הראשון שהצליח לבנות מכונת חישוב בפועל היה המתמטיקאי, המדען ואיש הרוח הצרפתי המפורסם בלאיז פסקל.
היה זה בשנת 1642, ופסקל היה אז בן 19 בלבד!
מה שדרבן את פסקל הצעיר, בעיקר, הייתה העובדה שנאלץ לעזור בביצוע חשבונותיו המייגעים של אביו, שהיה גובה מסים.
מכונת החישוב הזו דמתה יותר לערמת גרוטאות, מאשר למחשב (בוודאי שלא למחשבים שאנו מכירים בימינו), והייתה גיבוב של זרועות מתכתיות, גלגלי שיניים ומנגנון מכני מסורבל ורועש.

אפשרויות חישוביה של המכונה היו פשוטות למדי, ויכולתה המתמטית הייתה מוגבלת ומצומצמת (וגם לא תמיד מדויקת).

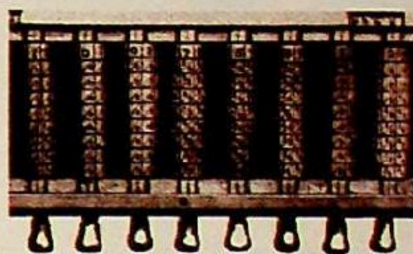
מאז, מים רבים עברו רדן, ומכונות החישוב לכו והתפתחו. כאן חלה התפצלות האבולוציונית קריטית, שמפרידה בין מחשב והמחשבון, כאשר נפתחותו של המחשבון צרה בשלב המזעור אחר שכבר שופר בו כל ז שניתן, בהתאם לייעודו).

החשבונייה (עם החרוזים) כבר לא הספיקה, ודמיונים של הממציאים במאה ה-19 נסק, לאור ההתפתחויות הטכנולוגיות שפרשו לפניהם אפשרויות אינספור.

אחרי פסקל באו אחרים אשר ניסו כוחם בבניית מכונות חישוב, למשל:

המתמטיקאי הגרמני **לייבניץ** - בשנת 1673.

ג'והן נאפייר, בן המאה ה-19, שבנה מכונת כפל קומפקטית ונוחה שהייתה פופולרית באירופה ממש כמו מחשבון כיס - ונקראה "עצמות נאפייר".



"עצמות נאפייר"

אודנר - בשנת 1878
וכמובן - **צ'ארלס באבאג'** - המתמטיקאי האנגלי - בשנת 1833.

הרוזנת אדה מלאבלייס, בתו של המשורר לורד ביירון, נחשבת למתכנתת המחשבים הראשונה. אדה ביירון (1815-1852) הייתה מתמטיקאית צעירה ומבטיחה, שמגיל 17 כבר התערתה בחברתם של מתמטיקאים ומדענים מן השורה הראשונה.

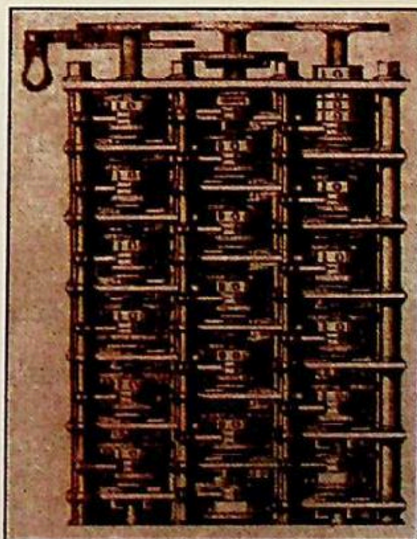


הרוזנת אדה מלאבלייס

יחד עם צ'ארלס באבאג', הממציא והמתמטיקאי שבנה מכונת כפל ועבד על מכונה לחישוב הפרשים (שלא יכל לממשה משום שלא ניתן היה ליצר את החלקים המדויקים שהיו דרושים לו), היא המציאה שיטה שבה מכונת החישוב תוכל לחשב "נוסחאות ברנולי".
שיטה זו נחשבת כיום ל"תכנית המחשב" הראשונה, על שום אופן פעולתה.



צ'ארלס באבאג'



מכונת הכפל של צ'ארלס באבאג'

ב-1979 פיתח משרד ההגנה האמריקני שפת תכנות ייחודית וכינה אותה "אדה", על שמה של המתמטיקאית.

הרוזנת אדה, שנפטרה בגיל 36, הייתה אישה בעלת חזון נבואי מדהים, המזכיר את נבואותיו המדויקות של הסופר ז'ול וורן, וזאת משום שניבאה (כמאה שנים לפני שהדבר קרה) שאותה מכונת החישוב (פרימיטיבית כיום, אך מודרנית אז) תשמש לימים לביצוע משימות, כמו: הלחנת יצירות מוסיקליות מורכבות, יצירת גרפיקה, וגם למטרות מחקר מדעי, מתמטי ושימושי.
מסתבר שהיא צדקה!

עד סוף המאה ה-19 הייתה המלה הלועזית למחשב - קומפיוטר - בעצם, השם של התפקיד ולא של חפץ! ה"קומפיוטר"ים דאז היו אנשים שתפקידם היה לבצע חישובים מתמטיים שונים (בתחומים שונים, כגון: כלכלה, בליסטיקה וכדומה).

IBM

בשנת 1911 מתמזגות שלוש חברות בניו-יורק:
Tabulating Machine Co., Computer Scale Co. ו- International Time Recording Co., וכך נוצרת חברת המחשבים הראשונה מסוגה (ומגודלה) - CTR - אשר לימים (ב-1917 ועד 1924) מתמקמת בקנדה ומחליפה את סמלה ושמה ל- International Business Machines - או בקיצור: IBM.

בתקופה ההיא, בטרם ההתפתחות הטכנולוגית בתחום האלקטרוניקה ויישום הטרנזיסטורים במחשב, הייתה תצורת הקלט והפלט של המחשב מבוססת על שפת "כן-או-לא".
שפה זו, שהייתה

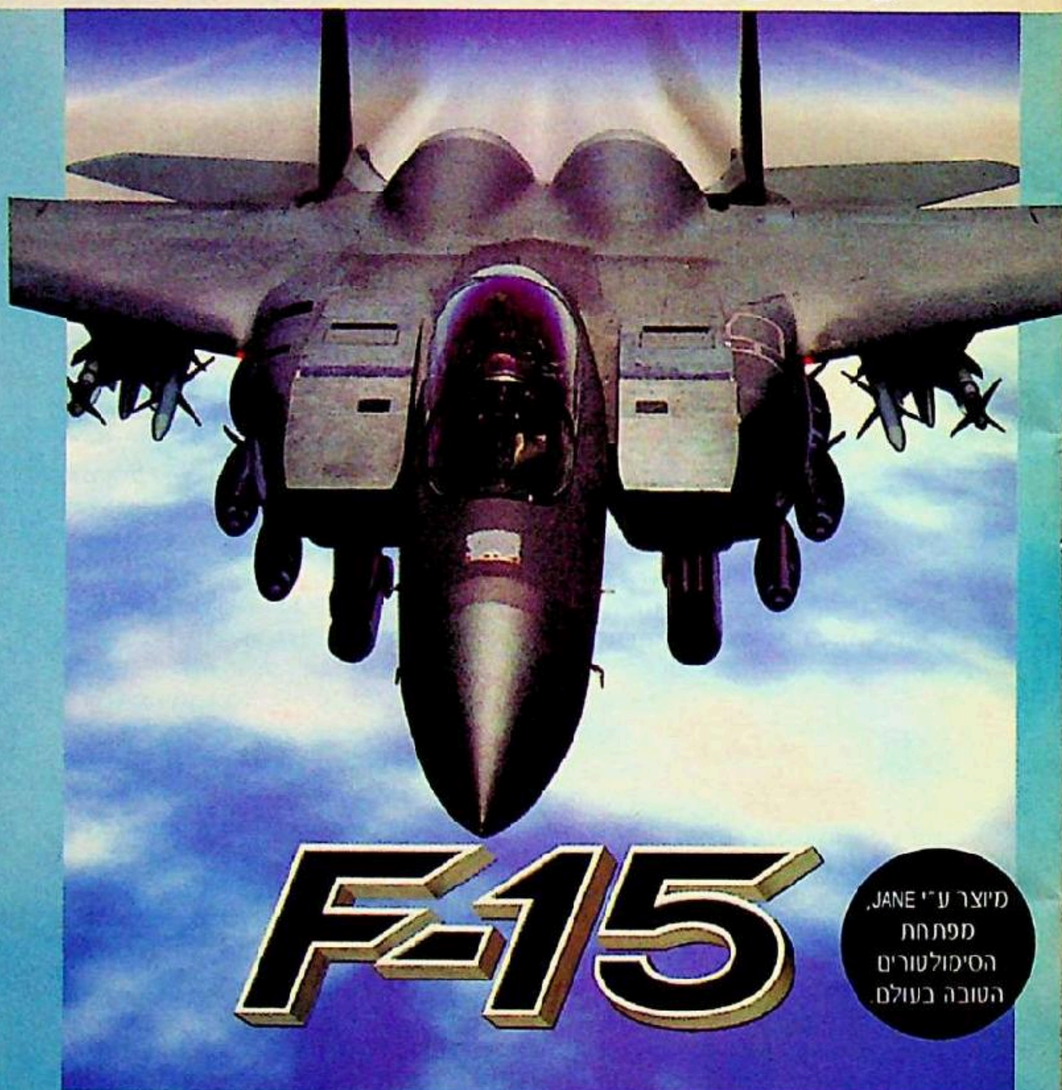


CTR



IBM

הטובים לסימולטורים!



F-15, הסימולטור המושלם והטוב בעולם, נוחת עכשיו בתוך המחשב שלך. זו חוויה שתעבור בטיסה.

F-15, המטוס המהיר והחזק ביותר עם הטכנולוגיות הכי מתקדמות, ויכולות התמרון שראית עד היום רק בסרטים, טס עכשיו בתוך המסך שלך ואתה יכול לשלוט בהכל:
טילים מתבייתים על גלי חום, ראיית לילה, לחימה בכל סוגי מזג האוויר, יותר מ-30 מערכות נשק בלעדיות, תדלוק אווירי, פצצות חכמות ועוד.
תתיישב בתוך תא הטייס התלת מימדי ששוחזר בדיוק כמו ב-F-15 אמיתי, ותתחיל לשחק אותה.

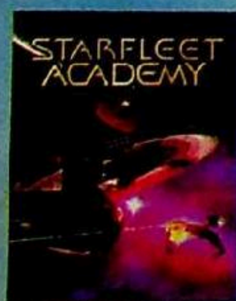
אתה חייב לטוס ולקנות את המשחק הזה!



JSF – חברת לוקהיד, מרטין ובואינג נבחרו לתכנן את מטוס הסילון לחיל האויר במאה ה-21. האם אתה האיש המתאים ביותר להטיס אותו? סימולטור טיסה מתוחכם ומתקדם ביותר עם אפשרות למשחק רשת של 16 שחקנים במקביל.



Wing commender profacy- משחק ההמשך של הטרילוגיה המצליחה של Wing Commander, סימולטור החלל הנמכר ביותר בעולם. גזע חדש של חייזרים מאיים על המשך קיומו של העולם.

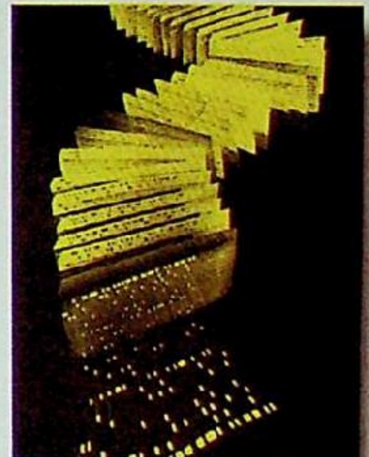


Star Fleet Academy- עלה על טיסת הסימולציה המקורית של Star Trek, סדרת הענק עטורת הפרסים. קפטן קירק, צ'קוב וסולו יקחו אותך ל-25 משימות נועזות מתמיד, אי שם ברחבי היקום.



ניתן להשיג עכשיו בחנות המחשבים הקרובה לביתך.
להזמנות צלצל 03-5124040

שפה זו, שהייתה עתידה, כעבור מספר שנים, להתחלף בקוד הבינארי (שימוש ב-0 וב-1 בלבד), הייתה מיושמת בעזרת כרטיסים מנוקבים, כאשר המחשב מזהה אם יש חור או אין, ועל פי הרצף של החורים והאי-חורים, היה מבצע את הפעולות, וכך גם היה מוציא את הפלט שלו.



כרטיסים מנוקבים

למעשה, שיטה זו הייתה קיימת כבר כמאתיים שנה, לפני יישומה בתחום המחשבים. הכרטיסים המנוקבים כיכבו גם בתחום האריגה. כאשר מפעלי אריגה היו מעוניינים לייעל את מהירות האריגה ולהגביר את קצב הייצור, היו "מתכנתים" את נול האריגה המשוכלל, וכך הייתה נרקמת לה הדוגמה הצבעונית שעל האריג, באופן אוטומטי.

עד סוף שנות השלושים, כבר היה מעמדה של שיטת הכרטיסים המנוקבים כה מבוססת ואמינה עד כי הממציא האמריקני, **האווארד אייקן**, בשיתוף כמה מטכנאי חברת IBM, לקח על עצמו פרויקט - לבנות מחשב המבוסס על חלקי מחשב IBM סטנדרטי - והחליט לקרוא לו בשם: Mark I.

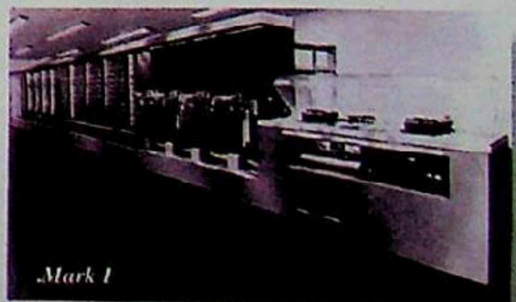
בניגוד למחשבים הסטנדרטיים של אותם הימים, המחשב הזה היה מסוגל לטפל במספרים בעלי 23 ספרות עשרוניות (מילים) והיה אף מסוגל לבצע את 4 פעולות החשבון (חיבור, חיסור, כפל וחילוק), ובנוסף לכך הוא היה בעל תוכנות ופעולות מובנות לטיפול בבעיות אלוגריתמים ופונקציות טריגונומטריות.

הייתה זו מכונה איטית ביותר (שאינה מגיעה לקרסוליו של מחשבון הכיס הפשוט ביותר), אשר נדרשו לה 3-5 שניות לביצוע פעולת חישוב בודדת (זמן ביצוע פעולת כפל היה כשש שניות, וחילוק - אף כפליים!), אך פעלה באופן עצמאי ובלא התערבות אנושית, והיוותה את המחשב האוטומטי הראשון מסוגו והראשון שהיה שמסוגל לבצע פעולות מתמטיות מורכבות. זהו גם המחשב הראשון מני רבים שיוצר ועוצב על ידי אייקן.

אם אתם אספני עתיקות, והחלטתם להפוך את המחשב הזה לקישוט בסלון ביתכם, מן הראוי שתשימו לבכם לפרטים הבאים, בטרם תרכשו את הפריט המוזיאוני הזה: אורכו עלה על 15 מטרים, גובהו - מעל 3 מטרים ומשקלו 5 טון בקירוב! (בוודאי שהוא לא ישמש אף אחד כמחשב נישא...)



ד"ר ואנבר בוש עם המנתח הדיפרנציאלי שלו



Mark I

בשנת 1930 בנה ד"ר **ואנבר בוש** האמריקני, מחשב שייעודו היה לפתור משוואות דיפרנציאליות. הדגם הראשוני היה מכני וענקי, אך לאחר מספר שנים הומרו הצירים וגלגלי השיניים ברכיבים אלקטרוניים.
לימים, שימשה המכונה לחישוב של מסלולים ארטילריים ובליסטיים במלחמת העולם השנייה.

אלן טורינג - "מכונת טורינג"

באותה העת בבריטניה הגדולה, יצר המתמטיקאי האנגלי, אלן טורינג, מחשב שתוכנן לבצע פעולות לוגיות של קריאה, כתיבה ומחיקה של סימנים, אשר נכתבו על גליל נייר רציף. המחשב פעל על פי סדר פעולות המאופיין בתרשימי זרימה לוגיים פשוטים.
"מכונת טורינג", כפי שנקראה, קוראת אות-אות מתוך הסרט ומסמנת את הפלט שלה בשתי ספרות בלבד - 0 ו- 1.
זהו הקוד הבינארי המודרני.

בשנות הארבעים, בזכות מחקרו והישגיו של טורינג, תפסו המחשבים תפקיד חשוב ונרחב בתחום פענוח קודים, בעיקר בזמן מלחמת העולם השנייה. האנגלים פיצחו ופענחו רבים מן הקודים של מדינות הציר (בעיקר - גרמניה ויפן), ועקב כך עלו על אינפורמציה "רכילותית" בעלת ערך רב למהלכי המלחמה.

המחשבים אז, יכלו למלא חדרים שלמים, והיו עתירי שפופרות ריק ונוריות (במקום מסך).
משפטה האופייני של ד"ר רות ווסטהיימר:
"Bigger is not Necessarily Better!",
כנראה שלא היה בתוקף בתחום המחשבים. ככל שגודלו של המחשב והנוריות והצפצופים שלו מרובים, כך הוא היה יותר מרשים, יותר רב עוצמה (כמובן שכוחו של מחשב כזה לא עלה על ביצועיו של מחשב ה-XT הביתי שבא כארבעים שנה אחריו).



שפופרות ריק

דבר זה ניכר, כמובן, גם בספרות ובקולנוע (ובטלוויזיה), למשל: "מולטיוואק", המחשב המפורסם מספריו של אסימוב, או המחשבים הענקיים שקבורים מאות מטרים מתחת לאדמה בסדרה "מנהרת הזמן".

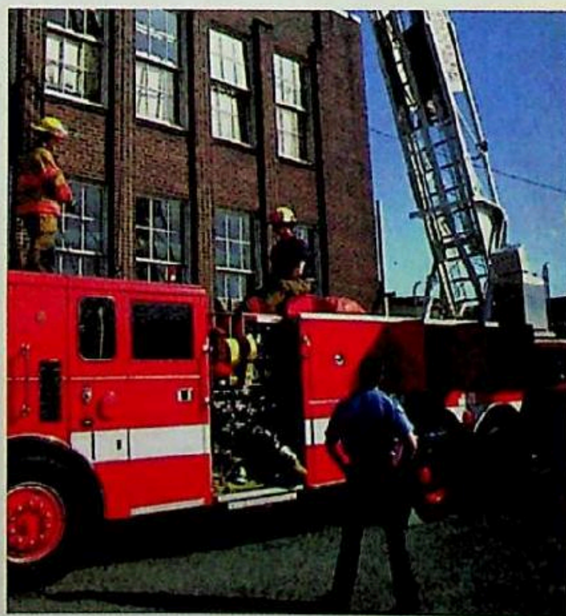
המשך בעמ' 66

חדשות

המאגר של אישוני הכבאי

"טלדור מחשבים" מקימה מאגר מידע על נתוני שריפות עבור נציבות כבאות והצלה במשרד הפנים.
מאגר המידע מיועד ל-25 רשויות הכבאות בכל הארץ, שעוברות תהליך מיחשוב. בסיום הפרויקט ניתן יהיה להעביר דו"חות אירוע באופן ממוחשב ותקשורת בין-מחשבית בין הרשויות השונות.
היקף הפרויקט - כ-200 אלף שקל בשנה, עם אופציה להארכת החוזה לשנים נוספות.
טלדור תפיק שאלוני "דו"ח אירוע" בקרב 25 רשויות הכבאות, במקרה של דליקה או אירוע מבצעי אחר. בנוסף, טלדור תכין תכנית מחשב לעיבוד נתוני הסקר ולהפקת הלוחות הסטטיסטיים המתאימים, ואף תדריך את רשויות הכבאות, לביצוע יעיל ומהיר של מילוי דו"חות האירוע.

טלדור תיערך לקליטת הדו"חות הממוחשבים במערך מיחשוב מתאים ותבצע את הפרויקט בתיאום עם נציג נציבות כבאות והצלה.
קליטת האירועים תכלול עריכה, בדיקה השלמת סימול וקלידה של כ-75 אלף דו"חות אירוע לשנה.



תמיכה, שלום...

יבמ הודיעה על תמיכתה במערכת החדשה של SCO.
זוהי מערכת UnixWare 7, מבוססת יוניקס על מעבד אינטל מבוססת נטפיניטי (Netfinity) ושרתי פי.סי., במארז של שרת נטפיניטי 7000 של יבמ.

מערכת ההפעלה החזקה, UnixWare 7 של SCO, המשולבת עם השרת המוביל של יבמ (במסגרת מתן פתרונות לסטנדרט התעשייתי) ושירותי תמיכה מהידועים באיכותם - יאפשרו לעסקים בכל הגדלים לבנות בסיס משודרג נכון עבור הרשתות, מבלי שצריך יהיה למכור מהימנות במחירי הפסד.
ציוד שרת של יבמ עם UnixWare 7, מכיל: יכולת אחסון של 64 ביט עם SVR5 UNIX (המכיל טכנולוגיה חדשה במערכת ההפעלה המטפלת בחומרה הבסיסית).
אפשרות בחירה בחבילת אופיציות, שנתפרה לסביבתו הרגילה של הצרכן.

אלה יספקו ללקוחות את הכוח ואת היציבות של מערכת היוניקס וכן את הערך של רב צדדיות של פלטפורמה מבוססת מעבד אינטל.
מערכת UnixWare 7 היא אפליקציה מתאימה לתעשייה. היא אמינה, משודרגת, זמינה ומספקת פתרונות טכנולוגיים לכל סוגי הלקוחות - מבעלי עסקים קטנים ובינוניים ועד לתאגידי ענק.
חברת SCO, היא ספק עולמי מוביל של מערכות הפעלה לשרת יוניקס, וספק מוביל של תוכנת שילוב-לקוח (client-Integration) המשלבת מחשבי PC, העובדים תחת "חלונות", עם לקוחות אחרים שהם בעלי שרתי יוניקס מתוצרת כל הספקים הגדולים.
שרתי יוניקס למשימות עסקיות קריטיות מתוצרתה מבצעים את התפעול היומיומי הקריטי של ארגונים בעלי סניפים גדולים בתחומי הקמעונות, הפיננסים, טלקומוניקציה וממשל, ובמחלקות של חברות ועסקים בסדר גודל קטן עד בינוני.

והפז"מ דופק...

ביום עיון מיוחד לבעיית שנת 2000, דובר על כך שארגונים שעדיין לא החליפו את מערכות המחשוב שלהם עד תחילת 98' לא יוכלו לעשות זאת, אלא יוכלו לתקנם בלבד.
יום העיון, עסק בעיקר בסוגיות ניהוליות, משפטיות ואסטרטגיות בבעיית שנת 2000.
בפנל, שעסק במעבר למאה ה-21 - בעיית המנכ"ל ופתרונות אפשריים - נמצא, כי רק ארגונים מעטים נמצאים בשלב האמיתי של פרויקט מבוקר ובשלב פתרון הבעיה.
יותר מ-200 מנהלים, רו"ח, דירקטורים, מנהלי כספים, נציגי משרדי ממשלה, בנקאים, עורכי דין, אנשי ביטוח ומנהלי יחידות מחשב השתתפו ביום העיון, שעסק גם בהשלכות הניהוליות, המשפטיות והאסטרטגיות של "באג 2000". עלות ההיערכות לשנת 2000 בישראל מוערכת בכ-800 מיליון דולר.
הפרויקט בשיטה זו מתבצע בשיתוף פעולה מלא עם הלקוח, כשאין למעשה אאוטסורסינג מלא, אלא יש דרישה לאישור הלקוח בכל שלב בתהליך, כשהארגון צריך לבדוק את עצמו בחמישה מישורים:
חומרה, מערכות הפעלה, תכניות שירות, חבילות תוכנה ותוכנה בפיתוח עצמי.

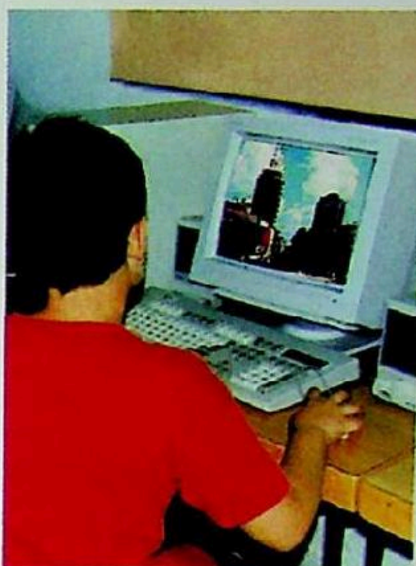
עוד מטלדור...

אגף GIS של "טלדור מחשבים", מוביל את הקמתה של מערכת המיפוי וה-GIS של העיר קריית אונו. באמצעות המיפוי, יתחברו מערכות המים, המאור, ההנדסה, הנכסים והגבייה למערכת ממוחשבת אחת.
כדי לאתר את המערכות השונות בעיר, שנבנתה לפני 59 שנים, היה צורך בהסכם לשיתוף פעולה אסטרטגי עם חברת החשמל ועם בזק.

הפרויקט מבוסס על שלושה היבטים עיקריים, שבקביעתם יסייע המיפוי:
היבטים פיסיים - מיקום, שטח, ופרמטרים של אחזקה.
היבטים כלכליים - מיסוי, ארנונה, היטלים ואגרות שונות.
היבטים משפטיים - חוזי מכירה, רישום בטאבו ועוד.
עלות הפרויקט - כ-3.5 מיליון שקלים.

חדשות

בין שתי ערים



פרויקט מחשוב חדש מתבצע בימים אלה ששמו: - "תאומות תל-אביב - לוס-אנג'לס", במסגרתו יוקמו מעבדות מחשבים לתקשורת בבתי ספר. מטרתו של הפרויקט היא יצירת פעילויות משותפות של הקהילה היהודית בלוס-אנג'לס מול בתי ספר בתל-אביב, במגמה להגביר את הזיקה לישראל, מחד, ואת המודעות לצורכי הנוער בגולה, מאידך.

המעבדות הממוחשבות שתוקמנה תספקנה מגוון כלים אשר ייעודם יצירת קשר בין בתי ספר, לפיתוח ולניהול פרויקטים משותפים. המעבדות תחוברנה לאינטרנט ותאפשרנה שימוש בכלים האלה: גלישה, דואר אלקטרוני, קבוצות דיון, ועידות וידאו. כך גם יוכלו התלמידים משתי הערים להעביר ביניהם עבודות בתחומים שונים ולדון בהן, לערוך שיחות ולראות זה את זה בזמן אמת ועוד.

היקף הפרויקט הוא כ-1.5 מיליון ש"ח, והוא מוקם על ידי חברת "טלקוד".

ל- Word מ- Iriword

"תוכנה ועוד", מקבוצת סינטק, זכתה במכרז מערכת הביטחון לביצוע איחזור מידע. היקף הפרויקט הוא כמיליון שקלים.

אלפי המסמכים מכילים שילוב של טקסט עם תמונות, מידע על כל פעילות מבחינה טכנית ופעילות ידע והדרכה. שליפת המידע תתבצע מכל תחנה עתידית, באמצעות דפדפן האינטרנט הארגוני.

כל המסמכים הקיימים עוברים סריקה ומועברים לקורא אופטי. באמצעות תוכנה, התמונה מזוהה לאותיות בעלות משמעות, וכך נוצר קובץ המכיל טקסט, שיבוץ מלל, שילוב תמונות, שילוב של טבלאות מפות וטקסט, תרשימים ועוד, המוסבים למערכת WORD.

השלב השני בפרויקט מאפשר עמדת סריקה, שתתופעל על ידי מערכת הביטחון בעצמה. כך ניתן יהיה להכניס מסמכים חדשים למערכת, כשלכל מסמך יוגדרו מילות מפתח ושדות נוספים, לפי רצון המשתמש. זה יאפשר לבצע איחזור ושליפת מידע בשעת הצורך, להציגו ולהדפיסו. בגלל הצורך באבטחת מידע, יוכל רק עורך מורשה לשנות את המסמך המקורי ולעדכנו.

היישום נבנה ממספר אפליקציות:
סריקה, OCR, איחזור ויישום המשלב את שלושת הכלים.

היישום בא לטפל בהרשאות הנמצאות מול בסיס נתונים אורקל ו-NT.

חדש מ-EIM

חברת EIM הכריזה על שתי סדרות חדשות של מחשבי נורון, המצוידים במעבדי אינטל החדשים שהוכרזו אף הם לא מכבר.

הסדרות הן:
נורון Celerity, המבוססת על מעבד Celeron, וכן סדרת מחשבים עתירי ביצועים - נורון טופ, עם מעבדי פנטיום II במהירויות 300MHz, 350MHz, ו-400MHz.

מעבדי Celeron החדשים של אינטל מיועדים להחליף את מעבדי הדור הקודם - פנטיום MMX.

במחשבי Celerity משולבים רכיבים מתקדמים, כגון: מעבד 226MHz, זיכרון 32MB SDRAM, כרטיס מסך ATI AGP 3D, כונן 3.2GB, כונן תקליטורים במהירות פי 24 ועוד.

למחשבי הנורון טופ, המגיעים עם המעבדים 300, 350 ו-400 מגה-הרץ, ישנה קונפיגורציה מיוחדת ועשירה במיוחד, הכוללת: מסך גרפי 17 אינטש, זיכרון MB SDRAM, מאיץ מסך ATI AGP XL 3D (עם זיכרון 4 מגה), כונן קשיח בנפח MB (Ultra DMA) ועוד.

נתח שמן מן העוגה

חברת המחקר StoreBoard (Computer Intelligence) פרסמה את התפלגות המכירות בין יצרני המדפסות, בתחום מדפסות הזרקת הדיו בארה"ב. על פי הנתונים האלה, הגיע נתח השוק של HP בחודש פברואר האחרון ל- 60%.

נתח השוק הדומיננטי הזה מיוחס למספר גורמים: מעמדה המכובד של HP בין מובילות שוק המדפסות העולמי, הצלחתם של הדגמים החדשים שהוכרזו לאחרונה (ובמיוחד HP DeskJet 720C), וכן הגידול המואץ במכירות המכשירים המשולבים של HP מבוססי טכנולוגיית הזרקת דיו.

אך לא רק בארה"ב זוכות מדפסות HP בנתח שוק דומה, אלא במקומות רבים ברחבי העולם (שם לעתים אף נתח השוק גדול יותר, באופן יחסי).

על פי סקר ניתוח השוק בישראל, מגיע נתח השוק של מדפסות הזרקת הדיו של HP לכ-75% אחוזים מכלל השוק.

מעל לחלונות

UnixWare 7, מערכת ההפעלה של SCO, המיוצגת בישראל על ידי "תוכנה ועוד" מקבוצת סינטק, זכתה, לפי המגזין "בייט", בתואר:

"מערכת ההפעלה הכי חדשנית, שהוצגה בתערוכת סביט 98".

מערכת UnixWare 7 של SCO, בזכייתה בתואר הנ"ל, הביסה את חלונות 98' של מיקרוסופט, בתערוכה הגדולה ביותר בעולם בתחום המיחשוב.

הבחירה שנעשתה על ידי מגזין בייט, הייתה לפי 3 קריטריונים:

הפוטנציאל לשנות את נוף המחשוב.

חדשנות אמיתית במוצר.

על המוצר להיות מלהיב, כפי שהוא חדשני.

אינטר-ברוטו

גולשים יקרים!

גל השינויים הפוקד את "מחשבים וכיף" מגיע גם לכאן, והחל מהגליון הזה, תמצאו את "מתחילים לגלוש מהתחלה" שם אפשר לקרוא על יסודות הרשת, על הכלים השימושיים בה ועוד. למרות שנושא זה מיועד לגולשים חדשים, יוכלו גם גולשים ותיקים ומנוסים למצוא בו עניין רב.
כמובן שתוכלו למצוא גם את כל הפינות הרגילות, כמו: אינטרטיפ, מפת דרכים והורדת החודש.
ולסיום סיפור גולשת אוסטרלית ותיקה צ'יטצ'יטה להנאתה ברשת עם חבריה שבארצות הברית שלפתע נדם קולה מעל גבי מסך-המחשב, החברים המבוהלים, שלא הבינו את פשר היעלמותה, מיהרו והזמינו אמבולנס לביתה. הסתבר שאותה גולשת לקתה בשבץ ויוזמתם של חבריה הצילה את חייה.
אשמח אם תשלחו אליי כתובות של אתרים שאותם בניתם בעצמכם או כתובות של אתרים אהובים עליכם.
תגובות, דעות, אתרים ומכתבי אהבה ניתן לשלוח ל: shoan@inter.net.il



שימרו על קשר
נעם

תוכן

16 כך יוצרים דף HTML
שלמה קופר
קוד HTML זהו הקוד ליישום אבני היסוד בבניית אתר אינטרנט.

19 גרפיקה בעמודי WEB
שלמה קופר
השאלה הקריטית האם להשתמש בקובץ תמונה זה או אחר עשוייה להשפיע על איכות האתר.

22 מותק, הקבצים התכווצו
שלמה קופר
שיטות הכיווץ השונות מאפשרות לנו לחסוך זמן ומקום באוטוסטרדת המידע.

24 תן למצרכים ללכת במקומך...
גיא גזית
קניות שנעשות מהבית עשויות לפשט את חיינו, בעיקר כאשר הן פועלות בצורה מאובטחת.

26 מתחילים לגלוש מהתחלה
נועם ברנשטיין
מדריך לגולש המתחיל: איך? למה? כמה?

27 אינטרנטיפ
נועם ברנשטיין
טיפים ועצות שיעשו לכם את היום.

28 הורדת החודש - נקניקייה חמה?
שלמה קופר
היישום המוצלח של החודש, ששווה כל דקת הורדה.

29 WebFerret
נועם ברנשטיין
לא צריך לחפש בנרות יש WebFerret.

30 העברת קבצים באינטרנט
באדיבות הוצאת "הוד-עמי"
מתוך הספר "אני והאינטרנט בבית ובבית-הספר".

33 אתרים באינטרנט
גיא גזית
רשימת האתרים הנבחרים והפחות נבחרים של החודש.

36 חדשות אינטרנט
בעריכת גיא גזית

צעד אחר צעד בבניית אתר (3)

כיצד יוצרים דף HTML?

שלמה קופר

shlomo_c@hotmail.com

בגיליון מס' 74 של "מחשבים וכיף" הכרנו את המבנה של שפת ה-HTML ואת מאפייני הפקודות של השפה הזאת. בפרק הזה נכיר את קוד ה-HTML ונלמד כיצד יוצרים דף HTML.

יצירת קוד html יכולה להתבצע בכל עורך טקסט.

תחת מערכת ההפעלה Microsoft Windows, אפשר להשתמש בכתבן או אפילו בפנקס הרשימות. אלה מכם שעובדים תחת מק, יוכלו להשתמש ב- SimpleText.

לחילופין, ישנו שוק עצום של תוכנות שעוצבו במיוחד לכתיבת מסמכי html. הטובות שביניהן עובדות כמו עורכי טקסט פשוטים, אבל הן מציעות קיצורי דרך ולחצנים מיוחדים עבור הפעולות הנפוצות ביותר.

אף כי ישנן בשוק עשרות תוכנות כאלו,
אני ממליץ -
על תוכנת **HomeSite** (עבור WIN95) ;
על **HotDog** (עבור WIND95/WIN3.X) ;
על **BBEDIT** (עבור משתמשי המק).

לאחר שתכתבו את הקוד, תצטרכו לשמור אותו בפורמט טקסט, אך עם סיומת הקובץ html. (או עם סיומת htm. אם אתם עובדים תחת מערכת חלונות 3.X). רק כך יזהה הדפדפן את הקובץ ויידע להפעיל ולהציג אותו כראוי.

אם אתם משתמשים בחלונות 95, תמצאו בתוך תיבת הדו-שיח של השמירה, אפשרות הנושאת את התווית "שמור כסוג...". במקומה **בחרו באפשרות Text Only (*.txt)**.

אם אתם נמנים על משתמשי המקינטוש, אינכם חייבים לבצע דבר, עליכם רק לזכור להוסיף את הסיומת html. כשם המשפחה של הקובץ.

טיפ:

חשוב לוודא שאתם שומרים את הקובץ במקום שתוכלו להיזכר בו. ייתכן ותרצו לפתוח ספרייה חדשה על הכונן הקשיח, שתיוחד לקובצי html - אל תתעצלו, עשו זאת, קדימה !

כדי לצפות בכל הדרו ותפארתו של מסמך ה-html שיצרתם -

פיתחו את הדפדפן החביב עליכם והגיעו לתפריט הקובץ.

בדפדפן Netscape Navigator 3 -
בחרו באפשרות 'Open file' ולאחר מכן אתרו את המסמך שיצרתם ופיתחו אותו.

בדפדפן Navigator 4 -
בחרו באפשרות Open Page, אתרו את המסמך המבוקש ובחרו בו בתיבת הדו-שיח שנפתחה מולכם.

בדפדפן Internet Explorer -
בחרו באפשרות 'Open', דפדפו בנבכי הכונן הקשיח ובחרו במסמך המתאים, לצורך הצגתו בחלון חדש.

עכשיו אתם כבר יודעים מהו html וברשותכם כל הכלים הדרושים, הגיע הזמן ליצירת דף html.

כדי להדגים לכם עד כמה יכול הדבר להיות פשוט, הנה לפניכם דוגמה לקוד html פשוט ובסיסי.

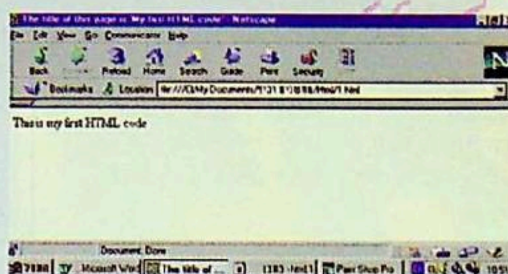
```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> The title of this page is 'My first HTML code' </
TITLE>
</HEAD>

<BODY>
     This is my first HTML code
</BODY>

</HTML>
```

כאשר תטענו את המסמך הזה בדפדפן שלכם, הקוד הנ"ל ייצור דף שנראה כמו בתרשים הזה:



לאחר שתכתבו את הקוד, תצטרכו לשמור אותו בפורמט טקסט, אך עם סיומת הקובץ html. רק כך יזהה הדפדפן את הקובץ ויידע להפעיל ולהציג אותו כראוי.

כאשר דפדפן web מציג דף, כמו זה שיצרנו עתה, מנוע הדפדפן קורא מקובץ טקסט פשוט, ומתחקה אחר רצף-קוד מיוחד - html tags (תווים) - שמסומן על ידי שני הדגלונים האלה: < >.

למעשה, הסוגריים המצודדים האלה הם סימן הגדול והקטן שתמצאו על מקשי הנקודה והפסיק במקלדת שלכם.

כל קוד html חייב להימצא בין שני הסוגריים הללו. אם "יפספסנו" אחד מהם, התוצאה עלולה להיראות מוזרה מאוד, כאשר תבואו לצפות בדף שלכם בעזרת הדפדפן.

הפורמט הכללי לתג html הוא:

<tag_name>string of text</tag_name>.

לדוגמה,
נניח שאנו רוצים לכתוב כותרת מסוימת שתתאים לחלק הזה שבכתבה.
כדף html, היא יכולה להיות:

<h3>What are HTML tags?</h3>

<h 3> - התג הזה אומר לדפדפן להציג לטקסט כותרת ברמה 3.
(בהמשך נלמד יותר על תגי הכותרות.)

תגי html יכולים להורות לדפדפן -
להדגיש חלק מהטקסט;
להדפיס אותו באותיות נטויות;
להפוך את הטקסט לכותרת;
או להשתמש בו כקישור היפר טקסט לדף web אחר.

חשוב לציין, כי התג הסוגר - </tag_name> - מכיל את תו הלוכסן (/).
תו הלוכסן אומר לדפדפן שלכם להפסיק להחיל על הטקסט את האפקטים שהחלתם עליו עד לנקודה מסוימת זו.
אם שכחתם את תו הלוכסן, הדפדפן ימשיך להחיל את התג המיוחד לאורך כל הטקסט שבמסמך שלכם, וזו תוצאה בלתי רצויה לחלוטין. (כדאי לכם לנסות זאת בעצמכם.)

הערה:
דפדפן web אינו מתייחס באופן מיוחד לאותיות גדולות או קטנות.
לדוגמה,
הפקודה <h3> ... </h3> שווה בדיוק לפקודה <H3> ... </H3>.

שימו לב,
רוב הפקודות באות בזוגות, ולכן הן גם נקראות "פקודות זוגיות".
הפקודה הסוגרת בפקודות זוגיות מכילה את סימן הלוכסן.

אך לא כל הפקודות הן זוגיות. חלק מהפקודות הן פקודות עצמאיות, והן אמנם נקראות "פקודות בלתי זוגיות". (בהמשך נפגוש כמה מהן.)

שלא כמו תכנות במחשב, כאן, אם נעשית טעות טיפוגרפית (טעות בהקלדה) ב-html, לא תהיה התמוטטות או התרסקות בהפעלת התוכנה. דף ה- web שלכם פשוט ייראה...
לא-ראוי ושגוי.

אך אל פחד - בקלות ובמהירות אפשר להיכנס שנית לתוך קוד html ולבצע את השינויים המתבקשים.

לדפדפן שלכם יש אוצר מילים מוגבל.
אך עם זאת, הדפדפן שלכם הוא מאוד קנאי לאוצר המילים שהוא מכיר.
כאשר הדפדפן אינו מכיר תג מסוים, הוא פשוט מתעלם ממנו!

לצורך הדגמה, נשתמש בדוגמה שנתנו לעיל - <h3>What are HTML tags?</h3>.

עכשיו נוסיף לפקודה הזאת את רצף התגים <wiggle>.
הפקודה שלנו תיראה עכשיו כך:

<wiggle> <h3> What are HTML tags? </h3> </wiggle>

מאחר והדפדפן שברשותכם אינו תומך בפקודת <wiggle> (אני המצאתי את זה), הוא ימשיך לטפל רק במה שהוא כן מכיר.

המבנה של מסמך html

כל מסמך html מורכב משני חלקים:

ראש המסמך (head) - חלק הראש של המסמך כולל נתונים ואינפורמציה על המסמך, שלא יוצגו על המסך.

גוף המסמך (body) - חלק הגוף של המסמך מכיל את כל מה שנשאר ואשר יוצג כדף web.

המבנה הבסיסי לדף html הוא:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0//EN">
<html>
<head>
<!-- header info used to contain extra information about
  this document, not displayed on the page -->
</head>

<body>

<!-- all the HTML for display -->
   :   :
   :   :
   :   :
</body>
</html>
```

הסבר:

◆ **השורה הראשונה:**
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0//EN">

איננה נחוצה מבחינה טכנית.
אבל, הקוד הזה מציין לדפדפן את הגרסה של html שהדף הנוכחי נכתב עבורה.

אינפורמציה נוספת אודות הפקודה הנ״ל, תמצאו בכתובת:

http://www.w3.org/pub/WWW/TR/WD-html32#html

◆ **התג השני - תג <html>:**
אומר לדפדפן כי הטקסט הבא נכתב עבור קוד html.

כל מסמך html מורכב משני חלקים: ראש המסמך (head) וגוף המסמך (body).

הפקודה הזאת היא פקודה זוגית, ולכן, בין הפקודה הראשונה לסוגר שלה, יוכנס כל המסמך.

◆ **בסוף המסמך יבוא התג הסוגר </html>.**

אם המסמך לא הסתיים, לפני התג הסוגר יבואו:

◆ **התג הזוגי - <head>.**
בקטע הזה של המסמך תמצאו אינפורמציה על תוכן הדף.

◆ **תג נוסף - <title> (במקרה שלנו).**
מכיל את הטקסט שיופיע בשורת הכותרת העליונה (הכחולה) שבראש כל חלון של דפדפן.
(כמו כן, הטקסט שיוכנס עבור פקודה זו, ייכנס לבוקמרק של אנשים שיוסיפו את האתר שלכם אליו. לכן, כדאי לבחון בזהירות את הטקסט שתכניסו לשם.)

כאן ניתן להכניס תגים נוספים, אך נשאיר זאת להמשך.

◆ **חלק הגוף של המסמך - <body>.**
כל מה שיופיע בדף ה-web שלכם, חייב להיכלל בין התגים:

<body> .... </body>

במקרה שלנו זהו קטע קטן של טקסט.

בהמשך, כאשר נלמד כיצד להוסיף גרפיקה, להוסיף קישורים ולכלול את כל שאר האלמנטים שבעצם, כשהם יחדיו, הם אלה שעושים דף web למה שהוא.

הערה:
דפי web יכולים להיות מוצגים בצורה סבירה על רוב המחשבים, גם ללא תגי <body>. אבל, כדאי להשתמש בהם, כדי לתאום את הסטנדרטים הבינלאומיים של html וכדי להבטיח תאימות עם דפדפני web בעתיד.

כמו בכל שפת תכנות אחרת, גם שפת html כוללת את האפשרות להערות.
תגי ההערות נראים כך:

```
<!-- blah blah blah -->
```

הטקסט שבין התגים אינו מוצג בדף ה-web, אך השימוש בו הוא בעל ערך רב עבורכם, בכך שתוכלו להוסיף אינפורמציה שעשויה להיות לעזר לכם או לכל מי שיסתכל על קוד ה-html של הדף שלכם.

כאשר דפי ה-web שלכם ייעשו יותר מורכבים ומסובכים (כשנגיע לטבלאות, למסגרות ועוד), ההערות יהיו לכם לעזר רב, אם תרצו לעדכן את האתר שלכם, כי עבר זמן רב מאז שיצרתם אותו.
כמו כן, תג ההערה דרוש, כדי לציין את שם מחבר האתר (השם שלכם), את תאריך יצירת המסמך וכו׳.

עד כאן לפעם זאת.
אם יצרתם איזשהו אתר מדליק, הודיעו לי עליו, אולי נפרסם אותו מעל דפי ״מחשבים וכיף״, ואתם תזכו לתהילת עולם !

גרפיקה בעמודי WEB

אומרים שתמונה אחת שווה אלף מילים. אם מוסיפים לזה את אשר עשו התמונות ל-World Wide Web, הרי שערבן לא יסולא בפז.

שלמה קופר

shlomo_c@hotmail.com

תארו לעצמכם אינטרנט ללא תמונות וללא גרפיקה. קשה לדמיין זאת, אך כך היה המצב לפני כ-4 שנים בלבד. לעומת זאת, מי באמת השתמש באותו זמן באינטרנט? - רק אשפי מחשב, מדענים וחוקרים, וכן מערכות אוניברסיטאיות. בשנים ההן הייתה למלה משמעות רבה. התוכן היה חשוב, העיצוב היה טפל. מאז השתנו הדברים, והעולם הגדול החל מגלה את האינטרנט, את אתרי ה-Web. התמונה עצמה לא עשתה תפנית של 180 מעלות, אך בהחלט עלה פלאים משקל העיצוב של האתרים.

עיצוב נכון, גרפיקה מהממת ותמונות מלאות צבע - מושכים את עיניו של המשוטט הממוצע.

ואחרי הכול, מהי המטרה המשותפת לכל אתרי האינטרנט, אם לא למשוך אליהם מבקרים רבים ככל האפשר ושהמונה יראה מספר גבוה של מבקרים, יותר מזה של האתר המתחרה!

כיום, בתחרות על לבו של הגולש, עיצוב, גרפיקה ותמונות הם הדרך הבטוחה לפתות ולעודד ביקורים באתר Web.

חישבו לרגע לעצמכם, מה היה מעמדם של אתרי הבידור למיניהם ללא גרפיקה ותמונות? מעטים היו גולשים לאתרי הסרטים, אם הללו לא היו כוללים תמונות רבות של האלילים הסלבריטאיים (בעברית עדכנית: הידועניים) שלנו.

איזה סוג של אתר רכילות עסיסי היה מתקבל ללא תמונת פפאראצי טובה, תמונה שמנציחה את גדול הסלבריטאים במצב מביך?

ומה לגבי רוב אתרי האינטרנט, שכידוע לכם מסווגים לקטגוריית XXX? בתחום הזה, אפילו 2000 מילים אינן יכולות לעשות מה שיכולה לעשות תמונה אחת של פמלה.

לסיכום כל הנאמר לעיל - התמונות, ברמה הבסיסית, מעניקות לדפי ה-Web נופך ויזואלי, שבלעדיו, ספק אם הגולשים היו מתעניינים בתוכנם. התמונה הפכה להיות המוטיב המרכזי באתר, ולעומתה הפך הטקסט כמעט לחלק השולי והטפל.

האם זה טוב?
האם המצב הזה - אידיאלי?
אולי יש מה לתקן?
על השאלות האלו צריך לתת מענה, אך הכתבה הזו לא תעסוק בכך.

בכתבה הזאת נעסוק במה שקורה בשטח. לצד חלקן המכריע של התמונות במשיכת עינו של המשוטט, הן משרתות גם את הצד האינפורמטיבי, כי חשוב לזכור שזהו ה-World Wide Web.

דיאגרמות, תצלומים, מפות, ואייקונים גרפיים, יכולים לעזור בהעברת המסר לקהיליית הגולשים הבינלאומית, גולשים שאינם שולטים בשפת האנגלית.

גרפיקה יכולה לשרת את תחום הלינקים הניווטיים שהם כל-כך מוכרים לנו, וכמעט כל אתר משתמש בהם.

בעזרת הגרפיקה ניתן לציין 'נקודות חמות', שבעלי האתר מעוניינים להפנות אליהן את תשומת לב הקוראים.

תמונות משרתות תחום נוסף, והוא תחום העיצוב הטכני של אתר Web. ביצירת תמונות המכילות טקסט (טקסט גרפי), ניתן להתגבר על מגבלות עיצוב בבניית אתר, ובמיוחד על בעיות הקשורות בקוד html.

קוד html שולט רק על מבנה המסמך שאותו מפרסמים. בעזרתו ניתן לציין את הקשר ההירכי שבין אלמנטים שונים, על ידי קביעות, כמו:
איזה טקסט יקבל את מיקום הכותרת?
איזה מקטע-טקסט יקבל את האפיון של פסקה?

עד לאחרונה, קוד html לא כלל את ההגדרות לסוג הפונט ולגודלו, שיחולו על הטקסט המוצג באתר. על נושא זה "היה ממונה" הדפדפן, בהגדרות המצוינות אצלו. אך אם היה צורך להבליט טקסט כלשהו על ידי שינוי הפונט, אי אפשר היה לעשות זאת. כדי להבטיח שסוג מסוים של עיצוב יחול על הטקסט, צריך היה ליצור תמונה שכוללת את הטקסט המבוקש בסטייל הרצוי, ולאחר מכן לשלב את התמונה הזו כגרפיקה במסמך html.

בעיה נוספת שנפתרה בעבר על ידי הגרפיקה, היא תצוגת טקסט עברי באתרי אינטרנט.
הבעיה ידועה - היפוך הכיוון של הטקסט שאותו מזינים למסמך html.

אחד הפתרונות הראשונים לכך היה, יצירת טקסט עברי כתמונה גרפית ושילובה במסמך כתמונה.

לאחר שנוכחנו בטיבה של הגרפיקה ובשימוש שנעשה בה, השאלה הבאה היא:
כיצד יוצרים תמונות?
במה אפשר להיעזר, כדי להפיק תמונה דיגיטלית?

כיום, קיימות בשוק-המחשבים כמה שיטות ראשוניות שבעזרתן ניתן להפיק את התמונה הדיגיטלית ולאחסנה בתוך המחשב כקובץ בינארי.
כדי להחליט באיזו שיטה כדאי להשתמש, צריך לבחון פקטורים שונים, כגון:
איכות התמונה המבוקשת
המטרה שלשמה נדרש השימוש בתמונה
סוג התמונה
העלויות הכספיות.

שיטות להפקת תמונה דיגיטלית

א. לכידות מסך
תפיסות מסך, או לכידות מסך, פועלות בטכניקה פשוטה שהיא -
"צילום" אזור הזיכרון שבו מאוחסנים נתוני התצוגה באותו רגע.
זה יכול להיות כל תוכן המסך, חלק ממנו או לכידה של חלון עבודה יחיד.

ב. מצלמות דיגיטליות
מצלמות שנראות כמעט כמו כל מצלמה רגילה אחרת. המצלמה הדיגיטלית מאפשרת צילום בצבע מלא וכן היא מאפשרת פונקציות שונות שקיימות במצלמות הרגילות. במקום לפתח את הפילם בחנות צילום, **במצלמה הדיגיטלית התמונה נשמרת בזיכרון מיוחד**. לאחר צילום התמונה, צריך לחבר את המצלמה בעזרת פלאג למחשב, ובאמצעות תוכנה מתאימה, התמונות נטענות למחשב כתמונות דיגיטליות.



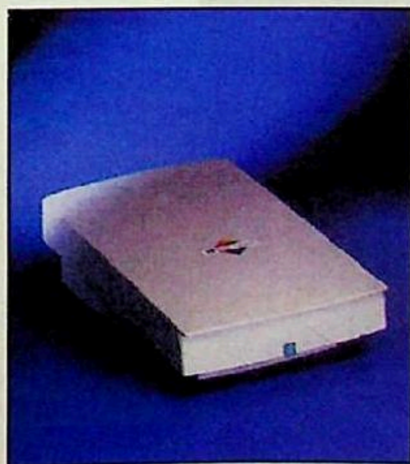
ג. כרטיסי לכידת וידאו
כרטיסים אלה נתקעים ביציאות המחשב ומאפשרים את חיבורם של הווידאו או של מצלמת הווידאו למחשב.



לאחר החיבור, ניתן בקלות לקבל את התמונות (מהטלוויזיה או מהמצלמה) ישירות על מסך-המחשב. לאחר מכן, אפשר לתפוס את התמונות, כדי להפוך אותן לקבצים גרפיים או כדי לערוך אותן.

ד. מצלמות PC
מצלמות, כמו Connectix QuickCam, הן מצלמות וידאו קטנות המתחברות ישירות ל-PC. הן משמשות בעיקר בוועידות וידאו דרך המחשב וללכידת וידאו.
לחלק מהמצלמות האלו צריך להתקין במחשב כרטיס ללכידת וידאו.

ה. סקאנרים
רכיב חומרה שיכול לסרוק מהעיתון כיתובים, תצלומים, מאמרים ותמונות, ולתרגם את האינפורמציה לצורה שהמחשב יכול לעשות בה שימוש. לא ניכנס להסבר טכני שעומד מאחורי דרך פעולתו של הסקאנר (CCD), רק נאמר שזוהי דרך קלה מאין כמוה להעברת אינפורמציה למחשב ולהפיכתה לתמונה דיגיטלית.



לאחר שבחרנו בשיטה המתאימה לנו ביותר להפקת התמונה, בהתחשב באופי התמונה ובמטרה שלשמה אנו לוקחים אותה, עומדת בפנינו שאלה חשובה מאוד, שאסור להתעלם ממנה, והיא סוגיית פורמט קובץ התמונה.

ביום, קיימות בשוק-המחשבים במה שיטות ראשוניות שבעזרתן ניתן להפיק את התמונה הדיגיטלית ולאחסנה בתוך המחשב בקובץ בינארי.

פורמטים גרפיים

קיימים עשרות פורמטים של קובצי גרפיקה, ועלינו להחליט באיזה מהם להשתמש. כאשר מדובר בשימוש בקובצי גרפיקה באינטרנט, השאלה נפתרת די מהר.

שני פורמטים של קובצי תמונות בולטים בנוכחותם על רשת האינטרנט:

ה- GIF וה- **JPEG**, או בשפת הדוס - **JPG** הם בולטים הודות להצטיינותם בקובצי תמונה קטנים, יחסית לאלטרנטיבות אחרות כמו פורמט PNG ופורמט התמונה - BMP, תכונה העוזרת לקבל מידע גרפי שוטף באתרי homepage במהירות גבוהה יחסית.

הבדלים היסטוריים וכן הבדלים טכניים מבדילים בין פורמט קובץ Gif -
Graphics Interchange Format -
לפורמט קובץ JPEG -
Joint Photographic Experts Group -

לפני שנעמוד על ההבדלים שביניהם, כדאי שנכיר גם את הצד השווה שבהם ואת תכלית הפעולה הזהה מבחינתם.

גם Gif וגם Jpeg, מוגדרים כקבצים במבנה רסטר (מלבני סריקה).
שני הפורמטים יכולים לייצג מגוון רחב-היקף של סוגי תמונות:
איורים, ציורים, תצלומים, שרטוטים, טקסט גרפי ועוד.
גם Gif וגם Jpeg, נבנו בצורה של ממשק צולב, מה שאומר ששני הפורמטים עובדים על מערכות פי.סי., מק ויוניקס.
ולבסוף - שני הפורמטים פועלים על עקרון-הכיווץ, שיטה שמפחיתה את גודל הקובץ המתקבל, בצורה משמעותית.

הנקודה האחרונה איננה נושא פעוט.
קבצים גרפיים מאחסנים בצורה אופיינית אינפורמציה על הצבע לכל פיקסל יחיד בתמונה. גודל הקובץ של תמונות רסטר יכול לצמוח לגדלים עצומים. טעינת קבצים גרפיים גדולים דרך האינטרנט יכולה להימשך זמן רב, במיוחד אם יש ברשות משתמש-האינטרנט קו התקשרות נמוך או מודם Kbps14.4.

באופן כללי - לפורמטים של קבצים גרפיים קיימות שלוש טכניקות שבאמצעותן אפשר לצמצם את גודל הקובץ והן:
הפחתת מספר הפיקסלים שבתמונה.
הפחתת מספר הצבעים שבתמונה.
הפעלת שיטת כיווץ.

שני הפורמטים של **Gif** ו-של **JPEG**, משתמשים באלגוריתמים מיוחדים, כדי לכווץ את התמונה עד לסף המינימלי.
שימו לב, הם יכולים לדחוס קבצים גרפיים עד ל-90% ומעלה, כך שקובץ Bmp שגודלו 400Kb, יכול להידחס, בעזרת אחד הפורמטים, עד ל- 40Kb ואף לפחות מכך.

גודל התמונה

כפי שאמרנו, כאשר מתייחסים לגודל התמונה בעמוד Web, יש לקחת בחשבון את הפקטור של הגודל, כדי שזאת תיטען כמה שיותר מהר למחשב של הגולש.
חשוב לזכור כי פלט המדיה של אתר אינטרנט אינו נייר או פוסטר, אלא מסך-מחשב. ביסודו של דבר, מסכים הם התקני חומרה בעלי רזולוציה נמוכה. מכאן, שחבל לבזבז מקום על תמונה ברזולוציה גבוהה, שמבחינת גודל הקובץ, משקלה רב, אלא עדיף להפיק תמונות קטנות ברזולוציה נמוכה.
גם המסך עצמו, המשמש כמתווך בין הקובץ לבין הפלט, מפחית גם כך באופן משמעותי את רזולוציית התמונה.

כדי לאמוד את הגודל האפקטיבי של התמונה באתר אינטרנט, כדאי למדוד את גודל התמונה בפיקסלים, מאחר וגם רזולוציית המסכים נמדדת בפיקסלים.

תמונה בגודל 200X200 פיקסלים תמלא כמעט שישית ממסך VGA ממוצע בגודל 640X480. זהו מקום נכבד ביותר לתמונה יחידה, שטח יקר מדי להשכרה! למרות שהדבר לא יפעל לכל תמונה, הניסיון מראה כי כדאי ורצוי להפיק תמונות בגודל שבין 80-150 פיקסלים לאורך ולרוחב.

Gif או JPEG

ועדיין נותרה השאלה הגדולה -
באיזה פורמט להשתמש לתצוגת תמונות במסמך Html?

כאשר מחפשים תאימות מלאה, עם טווח רחב-היקף של הדפדפנים, הבחירה בפורמט Gif היא המומלצת. פשוט, כל דפדפן גרפי תומך בפורמט זה. מעבר לכך, פורמט **Gif** כולל יתרון אחד גדול על פני מתחרהו - **JPEG** - צבעים שקופים (transparency).

זה יכול להישמע, בפעם הראשונה, כיתרון חסר ערך, אך תכונה זו מאפשרת יצירת צלליות כנגד צבע הרקע בדף Html.

מותק, הקבצים התכווצו

כדי שלגרפיקה תהיה גם משמעות באתרי Web, אנו, הגולשים, צריכים לטעון אותם אליו למחשב. תמונה שתתמהמה לרדת, "יכולה לשכוח מאתנו". אין לנו זמן מיותר לחכות לה, אלא אם זו תהיה תמונה מדהימה של... קלואדיה שיפר!

שלמה קופר

 shlomo_c@hotmail.com

קבצים גרפיים מאחסנים בצורה אופיינית אינפורמציה על הצבע לכל פיקסל יחיד בתמונה.

'צבעים שקופים' בנויים בצורה כזאת, שאפשר להציג אותם על גבי המסך ללא רקע נלווה - זה מה שעושה אותם לכל כך ניידים על גבי ה-WEB.
לדוגמה:
נניח שיש לכם קובץ GIF המכיל כיתוב כלשהו על רקע שחור. רקע האתר שלכם הוא לבן. תוכלו לראות את הלוגו שלכם ללא הרקע השחור שלו, אם תגדירו את הצבע השקוף כצבע שחור.

הפורמט של קובצי JPWG
מתאים יותר לתצלומים ולתמונות חדות. למשל, שילוב תצלום אישי באתר, לתמונות שנסרקו בסורק. פורמט זה מתאים בייחוד לתמונות או לרקע עמוס בפרטים.

הפורמט של קובצי GIF
מתאים יותר לגרפיקה ממוחשבת עם הרבה צבע (בדרך כלל, לא לתצלום), לגרפיקה של ציורים/קומיקסים ולסוגי לוגו שונים.

בעולם מושלם של מחשבים, היו כל הקבצים הגרפיים מוצגים בצבעי 24bit נהדרים. מי ייתן וטכנולוגיית הכבלים, ששברה כבר את מחסומי הזמן והמהירות, תגיע לכל בית, ואנו לא נצטרך יותר לשבור את הראש בשאלה, באיזה פורמט כיווץ גרפי כדאי להשתמש.

כדי לאפשר למבקרי האתרים לצפות בתכנים גרפיים, על בונה האתר מוטלת החובה לאזן בין איכות התמונה לבין גודלה, ומכך נקבע זמן הטעינה למחשב של הגולש. ישנן דעות מגוונות בעניין זה, אך רוב המומחים יסכימו כי תמונה שעוברת את מחסום 50K, אינה אפקטיבית לאתרי Web, כי היא תהיה גדולה יותר מדי, אם אתר האינטרנט משלב בתוכו יותר מתמונה אחת.

כאן נכנסים לתמונה פורמטים גרפיים מיוחדים, המאפשרים את דחיסת התמונה ואת צמצום גודל האחסון של התמונה. תבניות של קבצים גרפיים כוללות אלגוריתמים לדחיסה ולפתיחה כחלק מהפעולות האינטגרליות הכלולות בהן. הפורמטים Gif ו-Jpeg, שניהם משתמשים באלגוריתמים מורכבים ומתוחכמים לדחיסה (כיווץ) ולפריסה מחדש. זהו גם ההבדל הטכני הבולט ביותר בין שני הפורמטים.
Gif משתמש באלגוריתם שמובנה על פי שיטת LZW - Lempel-Ziv-Welch -

ואילו פורמט Jpeg נעזר בשיטה של הפחתת הפרטים בתמונה, כדי לצמצם את גודלו של הקובץ הגרפי.

הערה:
למרות שהפורמטים Gif ו-Jpeg הם הקבצים הגרפיים השולטים כעת בכל מרחבי האינטרנט, ישנם פורמטים אחרים לגרפיקה באתרי Web, כמו פורמט Png, לדוגמה.

GIF
Gif ראשי תיבות של
Graphics Inte ,rchange Format
משתמש בשיטת כיווץ המכונה LZW. כאשר התוכנה שיוצרת את פורמט Gif דוחסת את הקובץ, התמונה עצמה אינה מאבדת נתונים גרפיים. כאשר האלגוריתם המובנה בתוך הפורמט מגיע לחלקים אחדים בתמונה, הבנויים בצורה שווה, לדוגמה, רצף הספרות הזה: 1 2 3 4 5, 1 2 3 4 5, 1 2 3 4 5, 1 2 3 4 5, האלגוריתם, באופן מידי יציב את המספר 1 כשקול לרצף הספרות 1 2 3 4 5.
בשיטה הזו, רצף הספרות שלנו יהפוך לסדרה של: 1 1 1 . זהו החיסכון במקום שהאלגוריתם מספק לנו, וזוהי, למעשה, שיטת הדחיסה של פורמט Gif. הקובץ יאחסן מפתח מיוחד (1 2 3 4 5=1) שיצורף לקובץ, וכך, כל תוכנת פענוח הנמצאת בתוכנה לצפייה גרפית, יכולה לפענח את הצופן ולקבל בחזרה את התמונה המקורית.



אם כן, הכיווץ המקסימלי שניתן להשיג באמצעות אלגוריתם הדחיסה שבו אנו עוסקים עתה, מוגבל למספר החזרות והדופלקציות הקיימות בתמונה. תמונה בעלת צבעים שטוחים, המשתרעים לכל אורכה, תתכווץ היטב - לפעמים עד לעשירית מגודל הקובץ המקורי - בעוד שתמונה המורכבת מפרטים גרפיים רבים ומצבעים שאינם חוזרים על עצמם, תתכווץ באופן די גרוע. לפעמים, כיווץ כזה יחסוך לנו רק 20% מגודל התמונה.

ישנן גם בעיות בשימוש ב-**Gif**. אחת מהן היא שהפורמט מוגבל לעבודה בפלטת 256 צבעים או פחות. Compuserve, החברה שפיתחה את ה- Gif, הודיעה בשלב מסוים שתתחיל לפתח פורמט שיידע להפיק תמונות מכווצות ב-24bit. אך כאן עלתה הבעיה השנייה. חברת Unisys גילתה כי בבעלותה חלק מהפטנטים שטכנולוגיית הכיווץ **Gif** משתמשת בהם.
Unisys החלה לדרוש תשלומים מחברות שמוצרי התוכנה שלהן השתמשו בטכנולוגיית Gif - קוד תוכנה ששווק חינם. מהלך זה, הוא שבלם את המשך הפיתוח של הגרסה החדשה ל- 24bit.

כיום, הגרסה לפורמט Gif, שמסוגל לעבוד עם פלטת צבעים של 24bit היא פורמט הקרוי PNG. אך עדיין הוא אינו נפוץ בצורה משמעותית, ויחלוף עוד זמן עד שימריא.

JPEG

פורמט **Jpeg**, משתמש בשיטת איבוד פרטים גרפיים. במילים אחרות, כדי להסוך במקום ישנו אלגוריתם מיוחד שפשוט "זורק לפח" חלקים מהתמונה. כמובן שלא ניתן לבוא סביב לתמונה ולהתחיל להשמיט מפה חלק ומשם חלק. לשם כך, פותח אלגוריתם **Jpeg**
ראשית, האלגוריתם מחלק את התמונה לריבועים (ניתן לראות את הריבועים האלה בתמונת **Jpeg**, שכווצה באופן גרוע).

לאחר שהתמונה מחולקת לשלל ריבועים, האלגוריתם משתמש בקצת מתמטיקה הנקראת: יטרנספורמציית קוסינוס בלתי רציפה', ובכך הופך את ריבועי הנתונים למערכת של עקומות, בחלקן גדולות, בחלקן קטנות, ויחד, העקומות האלו, הן שמרכיבות את התמונה הגדולה.

זה המקום שבו נכנסת סכימת הכיווץ לפעולה.
בהתאם לגודל שאתם רוצים לכווץ לפיו את התמונה, האלגוריתם זורק החוצה מהתמונה את חלקי המידע הפחות משמעותיים (את העקומות הקטנות). אלה הם החלקים שהם פחות משמעותיים לצורה הכללית של התמונה.

ההבדלים בין פורמט הכיווץ Gif לפורמט הכיווץ Jpeg ברורים לעין (תרתי משמע). בניגוד לפורמט Gif, בפורמט Jpeg, יש לכם אפשרות להתערב. אתם קובעים את גודל הכיווץ שבו אתם מעוניינים.

בכל אופן, שיטת Jpeg היא מעין שיטה מלאכותית לכיווץ.
עם כל התחכום הרב, ישנן איתה בעיות רבות, אם לא משתמשים בה בזהירות. לדוגמה, אפקטים לא רצויים, כגון: צבע שגוי, ומעברי צבע לא-נקיים.

ולסיום:
המסקנות שניתן להסיק לגבי אופן השימוש בקבצים גרפיים הן שלוש:

1. כל מקרה צריך להיבחן לגופו. צורות גרפיקה שונות מתאימות לסוגי קבצים שונים.

2. הבדלי הביצועים בין פורמט גרפיקה אחד לאחר, גדולים מאוד.
לפעמים והבדלים אלה מגיעים למאות ואף לאלפי אחוזים בביצועים.

3. אם לא ממש חייבים להשתמש בפורמט ה-BMP, מומלץ להשתמש בפורמטים אחרים. צריך לזכור שפורמט ה-BMP (BMP - Bitmap מפת סיביות - הפורמט הגולמי לקובצי תמונה בחלונות) מאחסן את כל פרטי התמונה, ולכן, גם אם איכויות התמונה שלו גבוהות, יש לכך מחיר בגודל הקובץ.

תן למצרכים ללכת במקומך...

גיא גזית

(על פי ריאיון עם הגב' שרה רומנו, מנהלת הטל-סל)

לחלק מאתנו, עריכת קניות, היא פעולה מעייפת ומתישה (והכוונה אינה, כמובן, ל"שופינג" לשם ההנאה אלא לקניית מצרכים כשאין לנו ברירה). לא משנה אפילו אם הקניות מתבצעות בקניון שיש בו דרגנוע, מיזוג אוויר ומקומות חניה למכביר, או לקניות בשוק העירוני הסואן והרועש, עם המון האדם הצפוף, הדוחף והקולני... ולא משנה אם אנו דוחפים עגלת קניות, נושאים שקיות ניילון גדולות שנקרעות בנקל, או סוחבים סלים כבדים (ולמי שאינו מצויד בכלי רכב, או שהוא תלוי בתחבורה הציבורית, הדבר קשה כפליים - הרי כולנו מכירים את הגברת עם הסלים...).

רבים מאתנו חוו את החוויה הזו, וכמו בכל תחום אחר בחיים, גם כאן מובעת המשאלה לחסוך מאתנו את הסבל שבסבלות - "תן למצרכים ללכת במקומך".

היוזמה האנושית וההתפתחות הטכנולוגית, הן שאפשרו לחלום זה להתגשם, וכיום קיימת אפשרות הבחירה החופשית בין לרדות אל המכולת ולחנות הירקות (עם או בלי הכלב...) או לשבת בבית, להתרווח בכורסה (או פרקדן על הספה) ולבצע את הקניות ב"שלט-רחוק" מהבית, על ידי חיוג/גלישה וכדומה...

מזה עשור מפעילה רשת הסופרסל שירות קניות באמצעות הטלפון - טל-סל - שהיווה מהפכה בהרגלי הצריכה הישראליים, בכך שאיפשר לבצע הזמנות באמצעות הטלפון (והפקס) ולקבל את המשלוח עד לבית.

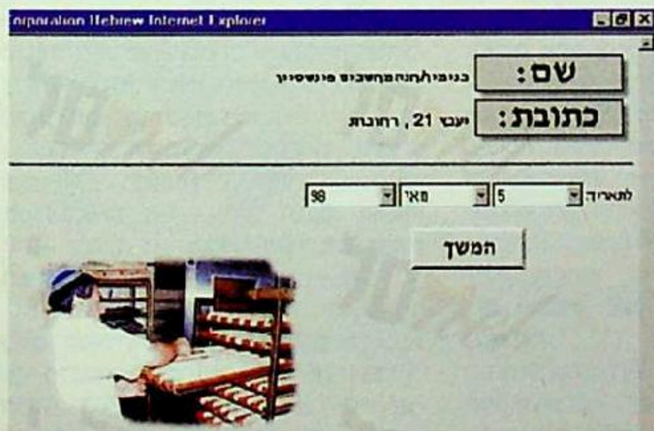
השירות מופעל החל משנת 89', וכיום פעילים שני מוקדים טלפוניים ממוחשבים, אחד בפתח-תקווה והשני באופקים. בנוסף למוקדים ישנם 21 סניפי שירות הפזורים בכל רחבי הארץ, ומכסים את מרבית האזורים (אם כי לא את כולם, למשל, את קריית שמונה וכדומה). ההזמנה של הלקוח מגיעה אל המוקד ומועברת משם אל הסניף הקרוב ביותר לביתו, ושם היא מטופלת.

המוקדים והסניפים מחוברים ביניהם בקווי גליין המאובטחים של בזק, כך שיש תקשורת מתמדת בין סניף לסניף ומעקב מבוקר של כל התנועות, ההזמנות והשלבים השונים של הטיפול בהזמנות, מרגע קבלתן:

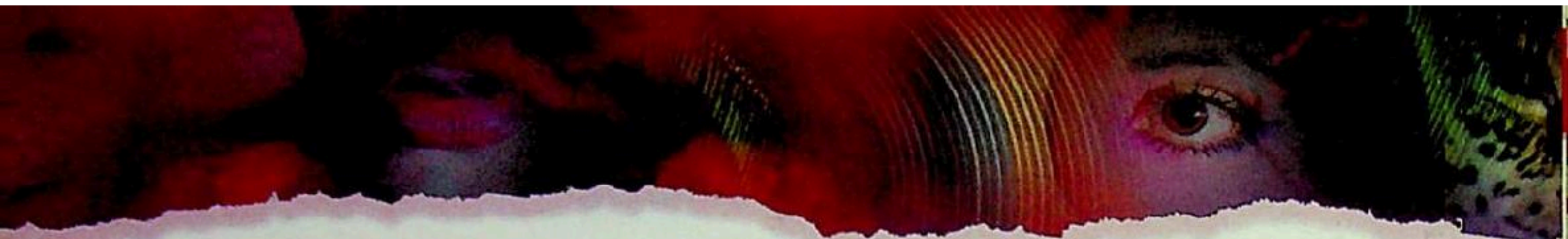




המוכנות לקליטת ההזמנות. הזמנות טלפוניות והזמנות בפקס מוקלדות ידנית על ידי המוקדניות, ואילו ההזמנות שמגיעות דרך אתר האינטרנט נקלטות באופן אוטומטי על ידי המחשב, שמטפל בהן בפיקוח המוקדניות.



השימוש בנט-סל, בניגוד לקניות באתרי אינטרנט אחרים, אינו מצריך העברה ברשת של מספר כרטיס האשראי של הצרכן, אלא על הצרכן להתקשר טלפונית למספר הירוק ולפתוח מעין "חשבון" טל-סל, שבו הוא מקבל מספר-לקוח וסיסמה שבהם הוא יכול להשתמש כאשר הוא מתחבר לאתר הסופרסל.

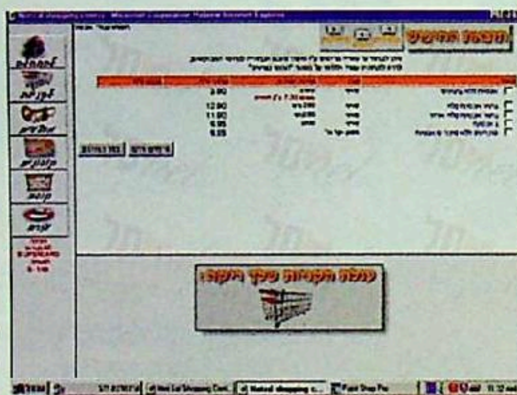


המוצרים המוצעים למכירה (דרך הטלפון ובאתר) הם כל המוצרים שנמכרים בסניפי הסופרסל, היינו, מצרכים ומוצרי מזון, כלי מטבח וכלי בית, חומרי ניקוי וכן הלאה. כל המוצרים המוצעים למכירה מופיעים בקטלוג שמופץ חינם לכל צרכן שמתקשר אל מספר הטלפון של החברה ומבקש שיישלח לביתו.

מספר הטלפון הירוק: 1-800-565656.

היישר מן השירות הטלפוני, נעשתה קפיצה משמעותית ביותר אל השימוש באינטרנט למטרת קניות ברשת.
מסוף שנת 97', הוחל השירות החדש - נט-סל - המאפשר קנייה של מוצרי הסופרסל דרך אתר הבית של החברה.
הכתובת:

http://www.supersol.co.il .





השימוש בנט-סל, בניגוד לקניות באתרי אינטרנט אחרים, אינו מצריך העברה ברשת של מספר כרטיס האשראי של הצרכן, אלא על הצרכן להתקשר טלפונית למספר הירוק ולפתוח מעין "חשבון" טל-סל, שבו הוא מקבל מספר-לקוח וסיסמה שבהם הוא יכול להשתמש כאשר הוא מתחבר לאתר הסופרסל.
דבר זה חוסך לצרכן את הדאגות לאבטוח הנתונים, משום שאין סכנה שמספר כרטיס האשראי שלו "יסתובב חופשי" ברשת.

אתר החברה נוח מאוד ופשוט לשימוש, כך שכל מה שנותר למשתמש לעשות הוא להתרווח בכיסאו ולהקליק על העכבר, עד להרכבת טופס הזמנה ושליחתו דרך האינטרנט אל המוקד.

השירות החדש כלול במסגרת השירות הוותיק יותר, וכל ההזמנות והרכישות שנעשות דרך האינטרנט מתנקזות אל המוקדים הטלפוניים, כמו גם קניות שנעשות דרך פקס.
למרות ה"פסיחה" על עידן ה-BBS והדילוג היישר אל עולם האינטרנט, מתכננים בטל-סל להפעיל שירות קניות מקוון נוסף לציבור הנרחב, דרך המחשב אך לא דרך האינטרנט, אלא באמצעות תוכנה שתקשר את המחשב ישירות לרשת של החברה. שירות זה נמצא עדיין בשלבי פיתוח, ובסיומו יוכלו הצרכנים להזמין את התוכנה חינם דרך המספר הירוק של החברה.



התוכנה תאפשר חיפוש מוצרים והזמנתם לפי שם, לפי מחלקה או לפי מספר קטלוגי. כל אחד מן המוצרים המופיע ברשימה ילווה בתמונה איכותית וברורה ובפרטים שהלקוח מעוניין לדעתם, כגון: מחיר המוצר, שם היצרן וכדומה.

על פי נתונים סטטיסטיים, מסתבר כי הלקוחות הרשומים של שירות הטל-סל, המהווים כ- 80% מכלל הלקוחות, מעדיפים לבצע את הקניות באמצעות הטלפון, כ- 12% - באמצעות הפקס, ורק כ-8% - דרך האינטרנט, וזאת למרות שהעלות של השירות הטלפוני (והפקס) הם כ-15-19 ש"ח, לעומת דמי השירות עבור ההיעזרות באתר האינטרנט, שהם 10 ש"ח בלבד.

מתחילים לגלוש מהתחלה

המדריך למשתמש המתחיל

נועם ברנשטיין

כמו שכתוב בכל סיפורי המתח והריגול - "הכול התחיל בשנת 1969, בזמן המלחמה הקרה..."

כך זה התחיל...

"סוכנות מחקר הפרויקטים להגנה מתקדמת" (DARPA) מחליטה לפתח רשת מחשבים שתוכל לשרוד בעת התקפה על ארצות הברית. DARPA הייתה מודאגת, מאחר ורשתות-המחשבים המסורתיות שפעלו באותה תקופה (אפילו כאלו שפועלות כיום), יצאו מכלל פעולה ויהפכו לחסרות שימוש, אם אחד המחשבים המרכזיים ייפגע או יאבד את הקשר עם שאר המערכת.

DARPA הייתה מעוניינת ליצור רשת מחשבים שתחבר מחשבים שונים בעלי מערכות הפעלה שונות. מצב כזה יאפשר ל-DARPA לשמור על המחשבים הקיימים, במקום להחליף אותם במחשבים חדשים מאותו סוג.

התוצאה המקורית של הפרויקט הזה נקראת - ARPANET.

במהירות הפכה ARPANET ליותר ויותר פופולרית. האנשים שהתנסו בשימוש ברשת, קלטו את הפוטנציאל האדיר והחלו להשתמש ב-ARPANET למטרותיהם האישיות, למשל, שליחת קבצים כחלק מפרויקטים שונים ומקשרים אישיים.

בשנת 1975 הסתיים השלב הניסויי ב-ARPANET, והרשת עברה לידי "סוכנות התקשורת המוגנת" (DCA), הידועה כיום בשם: "הסוכנות להגנת מערכות מידע".

המחשבים כבר "מדברים" זה עם זה!

בשנת 1983 אושר פרוטוקול (סטנדרט המאפשר למחשבים "לדבר" ביניהם) העברת הקבצים שפעל ב-ARPANET, והדבר היווה הקלה לרבים. הפרוטוקול הזה איפשר העברת מידע בין מחשבים שלא פעלו תחת אותה מערכת הפעלה והוא לא הסתמך על מחשב מרכזי.

בשלב זה, ARPANET נחלקה לשתי רשתות: רשת מחשבים קטנה שהייתה ARPANET החדשה ורשת נוספת שנקראה: MILNET. ומכאן, לאט לאט, ניתן לשתי הרשתות האלו שם: "אינטרנט".

1990 - רשת ARPANET נסגרת. MILNET ממשיכה לפעול, ולמעשה, עד היום MILNET היא עדיין חלק מרשת האינטרנט. כיום, רשת האינטרנט מורכבת ממספר רב של רשתות קטנות, המחוברות ביניהן על ידי הפרוטוקול המקורי (אם כי המשופר) שפותח כחלק מפרויקט ARPANET.

רשת האינטרנט - "רשת הרשתות"

רשת האינטרנט מורכבת מרשתות-מחשבים רבות, ה"שזורות" זו בזו. כל אחת מהן יכולה להיות עמדת מחשב בודדת, עד לרשת של מאות מחשבים היכולים להתחבר זה עם זה.

מכאן, שלא בכדי קיבלה האינטרנט את התואר: **"רשת הרשתות"**.

קודם כול - הפעלת הרשת - TCP/IP - הוא הפרוטוקול שמפעיל אותה

כל הרשתות המרכיבות את רשת האינטרנט "מדברות" בינן לבין עצמן באמצעות פרוטוקול תקשורת משותף הנקרא TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). זהו אותו פרוטוקול שפותח כחלק מפרויקט ARPANET (שהוזכר לעיל).

באופן בסיסי, פרוטוקול TCP/IP הוא מערכת ההפעלה של האינטרנט, בדומה, ל"חלונות", שהיא מערכת ההפעלה של המחשב שלכם.

המפתח להצלחת TCP/IP הוא ביכולת לשלוח מידע (קובץ טקסט, תמונות, קובצי מוסיקה וכו') בחלקים קטנים, שאינם צריכים להגיע באותו סדר, או אפילו באותה דרך, למקום שאליו נשלח המידע, כדי להתחבר מחדש.



המפתח להצלחת TCP/IP - מערכת ההפעלה של האינטרנט - הוא ביכולת לשלוח מידע בחלקים קטנים, שמתחבר מחדש, כשהוא מגיע למקום שאליו הוא נשלח.

אל תדאגו, המידע, גם אם "נשבר" לחלקים רבים, ישוב ו"יתחבר" באופן מושלם.

כדי להבין את העניין הזה באופן הטוב ביותר, בואו נאמר שכתבתם ספר ואתם מעוניינים לשלוח אותו בשלמותו לחברכם. שליחת כל הספר בחבילה אחת תהיה פעולה פשוטה, אבל מה אם במקום זאת תשלחו את הספר במספר חלקים קטנים, למשל, בארבעה חלקים שווים? במקרה כזה, אם חלק אחד מהספר יילך לאיבוד, לא תצטרכו לשלוח מחדש את הספר כולו, אלא רק את החלק החסר.

הדבר הראשון שפרוטוקול TCP/IP יעשה עם הספר, הוא יחלק אותו לארבע חבילות קטנות (או חלקים). בכל חבילה כזאת מצוי המידע בגודלו הסופי של הקובץ (גודל כל חלקיו), וכן המספר הסידורי של הקובץ, כדי שהמחשב יוכל לסדר את חלקי הקובץ על פי סדרם המקורי. דבר דומה יקרה עם הספר שלנו. מאחר וכל הפרקים והדפים ממוספרים, יוכל חברנו לסדר את ארבעת חלקי הספר, לפי סדרם המקורי.

כמו שידוע עתה לכול, רשת האינטרנט אינה מסתמכת על מחשב אחד או על קבוצה של מחשבים מרכזיים, כלומר, חלקי הספר ששלחנו לא יהיו חייבים לעבור דרך מקום מרכזי בדרכם ליעד. במקום זאת, TCP/IP בודק את מיקומה הנוכחי של החבילה הקטנה ואת היעד שאליו עליה להגיע, ובהתאם לכך שולח את החבילה למקום המתאים.
כך נמשכת השרשרת, עד שהקובץ מגיע ליעדו הסופי, ובמקרה שלנו, הספר יגיע לחברנו.



לפעמים, הלחיצה על כפתור Reload בנטסקייפ או על כפתור Refresh באינטרנט אקספלורר, אינה טוענת את האתר מחדש.
החזיקו את מקש ה־ Shift ולחצו שנית על הכפתור.
הדפדפן יתחבר לאתר חדש ויטען אותו.
הטריק הזה פועל בשני הדפדפנים - באקספלורר ובנביגטור.



משתמשי נטסקייפ
אל תוסיפו לרשימת "המומלצים" את אתר הבית של נטסקייפ.
אתם יכולים להגיע לאתר על ידי הקלקה על הלוגו הימני של נטסקייפ, הנמצא בפינה הימנית של הדפדפן.



משתמשי אינטרנט אקספלורר
אל תוסיפו את אתר הבית של חברת מיקרוסופט.
אתם יכולים להגיע לאתר על ידי הקלקה על הלוגו של האקספלורר, הנמצא בפינה הימנית של הדפדפן.

כללי
אם מנוע-חיפוש לוקח אתכם לאתר אינטרנט כלשהו, ואינכם מוצאים את המילים שחיפשתם, חפשו אותן באמצעות לחיצה על המקשים Ctrl + F או לחילופין, בחרו ב־Find ,Edit.
כאשר אתם מבצעים חיפוש באינטרנט, פיתחו חלון חדש של דפדפן, וכך תוכלו לצפות בתוצאות החיפוש בחלון אחד ולגלוש באתרי אינטרנט אחרים בחלון השני.



Eudora Pro 4.0
גרסת ה־PRO מספר 4 של Eudora היא הגרסה הראשונה של תוכנת הדואר המאפשרת לשנות את סרגל הכלים, בהתאם לצורכי המשתמש.
כדי לשנות את סרגל הכלים, לחצו על הלחצן הימני של העכבר ובחרו ב־Customize מהתפריט הנגלל. בחרו בקטגוריית הכפתורים שאתם מעוניינים בה, לחצו ומישכו את הכפתור הרצוי לסרגל המשימות והשאירו אותן במקום שבו אתם רוצים אותו.

"נקניקייה חמה"?

המוצר הוא שעושה את השם ולא השם את המוצר!



שלמה קופר

shlomo_c@hotmail.com

האמנם אין לכם עדיין אתר על האינטרנט?

אם זוהי בעיית מקום - לא חסרים שטחי אחסון להשכרה.
אם זוהי בעיית תשלום - המחירים נוחים.
אם זוהי בעיה של עזרה-חינם - לקבלת שטחי נדליין לצורך אחסונו של הבית הווירטואלי - הרשת מתמחה בעזרה לנזקקים, וניתן להצביע על יותר מ-20 חברות מסחריות המציעות את השירותים האלה חינם אין כסף.

אבל - אם הבעיה היא בשפת Html, כדאי להכיר את HotDog

חברת Sausage, מתמחה בפיתוח תוכנות לאינטרנט, ובפרט היא מתמחה בעורכי Html. מדוע החליטה החברה לקרוא לפיתוחיה אלה בשם HotDog, איני יודע.
אבל, מוסכם על הכול -
המוצר עושה את השם ולא השם את המוצר.

הגרסה למקצוענים היא גרסת HotDog Pro 4.0, המאפשרת להקים אתר שמשתמש בטכנולוגיות האחרונות הטובות ביותר, במינימום השקעה, מאמץ ותסכול.

כל הכוח של מפרט Html האחרון, מוצג למשתמש בפורמט קל לשימוש.
קוד האתר - זמין, נמצא בעת העבודה ממש מול העיניים, כך שכבר במהלך העבודה מרגישים שלומדים את השפה ומשפרים את השליטה בה.
כאמור, עורך ה-Html תומך באלמנטים המתקדמים ביותר לשימוש ב-Web, ובין השאר הוא כולל: פלאג-אינס, מסגרות, מסמכים דינמיים, ג'אווה ועוד.

הממשק עוצב בצורה פשוטה, אך עם זאת הוא משדר עוצמה, כוחנות ומקצועיות.
סרגל הכלים ניתן להגדרה עצמית ולשינוי, לפי צורכי המשתמש, וניתן להוסיף כמעט כל דבר לסרגל הכלים, או מאידך, להחסיר כל דבר ממנו.
התכונה הזאת הופכת את ה"נקניקייה", לתוכנה הפרטית של כל משתמש, המשרתת את צרכיו, ובנויה כפי שהוא רוצה אותה.



HotDog כוללת אביזרים וכלים נלווים רבים, שעם היותם נספחים, הם אלה הגורמים להבדל שבין "עוד תוכנה בשוק" לבין "תוכנה של השוק". כך ניתן לציין נספחים, כגון: כלי ליצירת מסגרות, לחצנים בעלי אנימציה, תמונות מפה, אפקטים של טקסט על בסיס ג'אווה, אנימציית ג'אווה ואפקטים מבוססי JavaScript.

אפליקציה שימושית היא ה-ROVER המאפשרת לראות את אשר יוצרים, באמצעות ממשק בצורת דפדפן.

HotDog 4.0 מאפשרת להקים אתר שמשתמש בטכנולוגיות האחרונות הטובות ביותר, במינימום השקעה, מאמץ ותסכול. כל הכוח של מפרט HTML האחרון, מוצג למשתמש במפרט שהוא קל לשימוש.

כלים שימושיים נוספים הם:
בודק תחביר הקוד - יבדוק את נכונות הקוד ויתריע בפני שגיאות.
StyleSheet - האפשרות לקבוע בתחילת שורות הקוד את הפונט, את הגודל ואת הצבע שבו רוצים להשתמש בכל הטקסט שבאתר, מבלי שצריך לציין את ההגדרות האלו שוב ושוב. וכמובן - תוכנת FTP מובנית - שתעביר את קובצי האתר מהמחשב האישי לשרת, במהירות ובאמינות.

בנוסף לכל הנ"ל, חשוב גם לציין את דפי העזרה האקסטנסיביים. באמצעות דפי העזרה, יכול גם אדם שאין לו כל ניסיון בבניית אתר, להפוך ל"קבלן משנה" בתוך שבוע.

באתר החברה מתנוססת סיסמה האומרת:

"אנו רק רוצים לעזור לך ליצור אתר שייראה נפלא".

הסיסמה הזאת אינה סיסמה בלבד - היא באה לידי ביטוי הלכה למעשה.

לדעת רבים, התוכנה הזאת היא הטובה ביותר בשוק עורכי ה-Html. מעטים יחלקו עליי, אם גם אני אצטרף לדעה הזאת.

ציון: ★★★★★

גרסה: 4.02

דרישות מינימום: Windows 95/NT, 16MBRAM.

סיווג: גרסת ניסיון ל-15 ימים (אף שאיני אמור לעשות זאת, שימו לב לנקודה מעניינת בנושא זה: לשימוש נוסף, לאחר 15 ימי הניסיון, פשוט החזירו את התאריך אחורה.

גודל הקובץ: 5.7 MB - מכווץ

תאריך שחרור: 9 בספטמבר, 1997

כתובת להורדה:
ftp://ftp.sausage.com/pub/hotdogpro4.exe
ftp://ftp.sausage.com.au/pub/hotdogpro4.exe

כתובת המפיץ:
http://www.sausage.com

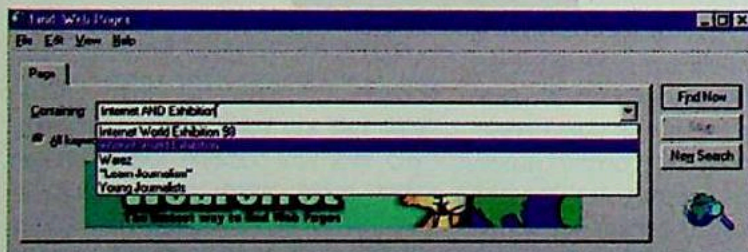
פרטים נוספים:
http://www.sausage.com/hotdog32.htm

לא צריך לחפש בנרות, יש WebFerret

WebFerret היא כלי נוח ואפקטיבי לחיפוש מידע באינטרנט דרך מספר מנועי חיפוש.

באמצעות WebFerret ניתן לחפש מידע ברשת באמצעות מספר מנועי חיפוש (אלטה-ויסטה, ליקוס, הוט-בוט, אקסייט, אינפוסיק, גלקסי, ווב-קרוולר). הקישו את מילות המפתח שאתם מעוניינים בהן ולחצו על הכפתור: Find Now.
WebFerret **תיעזר** בחיבור האינטרנט שלכם, כדי לבדוק את התוצאות שיחזירו מספר מנועי החיפוש, על פי המילים שבחרתם, **תסדר** אותן על פי הרלוונטיות של האתר **ותמחק** תוצאה החוזרת על עצמה יותר מפעם אחת. תוכלו גם לערוך חיפושים יותר מתקדמים ולהגביל את מספר התוצאות. הנחת הסמן על תוצאה כלשהי, תספק מידע על האתר, והקלקה כפולה על תוצאה זו, תוביל אתכם לאתר בדפדפן שלכם. כמו כן, התוכנה מוסיפה, באופן אוטומטי, אופציה לחיפוש אתרים בקטגוריה "חיפוש" שבכפתור ההפעלה.





חברה: FerretSoft LLC
שם: WebFerret13001.exe
גודל: 760KB
גרסה: 1.3
מחיר: חינם
דרישות מערכת: דפדפן וחיבור לאינטרנט.
כתובת: www.ferretsoft.com

העברת קבצים באינטרנט

אנו מביאים כלשונו את הפרק העוסק בהעברת קבצים באינטרנט מתוך הספר אני והאינטרנט - בבית ובבית הספר.

לשם מה דרוש מנגנון להעברת קבצים?

באינטרנט יש מספר עצום של תוכניות שימושיות ברמה גבוהה, ומספר רב עוד יותר של תוכניות שלא כדאי אפילו לדבר עליהן. את כל התוכניות הרצויות לך תוכל להעביר בקלות למחשב שברשותך.
בעזרת תוכנית הגלישה תוכל להוריד קבצים מאתרי HTTP (אתרי Web רגילים) ומאתרי FTP (שנועדו להורדת קבצים).
אם, למשל, תגלוש לאתר הוצאת הוד-עמי ותבחר בקישור "בדוק את ידיעותיך" (בסרגל שבחלונית השמאלית של הדף), תוכל לקרוא את ההוראות להורדת קובץ מבחן אישי, שבעזרתו תוכל לבחון את ידיעותיך בתוכניות Office השונות. זוהי הורדת קובץ מאתר //:http.

כשתגלוש לכתובת:

http://www.disney.com/DisneyChannel/AmazingAnimals/html/dt3c.html

תוכל להוריד קובץ מאתר //:http אחר, אלא שהפעם זהו קובץ שומר-מסך מעניין. הוראות התקנה תמצא באתר עצמו.

הדרך הטובה ביותר להבין מהו אתר FTP (FTP site), היא להסתכל עליו כעל כונן קשיח שבו אתה מסייר בעזרת סייר Windows של Windows 95. הקבצים שבאתר מסודרים לפי סדר כלשהו (נושאים, א-ב, שפות וכוי) שמאפשר לכל המעוניין למצוא ביניהם את דרכו.
האתרים שבהם נמצאים הקבצים, נקראים: FTP sites, אתרי FTP. בכניסה למחשב צריך להזדהות בשם ובסיסמה, אך ישנו שם אחד שבו יכול להשתמש כל מי שניגש לאתר. השם הוא - anonymous - אנונימי, או סתם פלוני אלמוני. כמשתמש בתוכנת גלישה, זו דרך הגישה היחידה שלך. מיד נסביר למה אנונימי זה טוב.

שאלה ותשובה!

אז מהו, בעצם, ההבדל בין הורדת קובץ מאתר HTTP לבין הורדה מאתר FTP?

■ הורדה מאתר HTTP נוחה הרבה יותר, מפני שקיים הסבר כתוב לגבי שם הקובץ ומה הוא יודע לעשות.
לאתר FTP מומלץ לגשת כשאתה יודע את מיקומו המדויק של הקובץ. שהרי אם תתחיל לשוטט ברחבי האתר, אתה עלול ללכת לאיבוד ולבזבז זמן בחיפוש (שיטתיים, לעתים, בלא כלום).

האתרים:

http://www.windows95.com
http://tucows.netvision.net.il

הם אתרים יוצאי דופן, כיוון שאתה גולש באתר HTTP ומבצע למעשה את הורדת הקובץ מאתר FTP, למרות שאינך רואה זאת כך. דבר נוסף, פרוטוקול התקשורת להעברת קבצים FTP פועל טוב יותר מפרוטוקול האינטרנט HTTP.

מה ניתן למצוא באתר אינטרנט?

■ באתרי אינטרנט רבים ניתן למצוא תוכניות שאפשר להוריד אותן או להעתיק אותן אל המחשב שלך. תוכל גם למצוא קבצים אחרים, כמו קובצי טקסט, תמונות, סרטים, קול, איורים ועוד. בדרך כלל, תמצא תוכניות shareware (שיתופיות), או freeware (חופשיות).
באתרי FTP לא תמצא את הגרסאות המסחריות האחרונות של תוכנות, כמו: Word 97.

Shareware

תוכנית שיתופית. אם מצאת בה עניין והחלטת להשתמש בה, הינך מתבקש לשלוח סכום כסף (פעוט) למי שפיתח את התוכנה, כדי לעודד אותו בדרכו. אם לא מצאת עניין בתוכנה, מחק אותה מהדיסק.
אם נרשמת אצל מפתח התוכנה, הוא בדרך כלל ישלח לך עדכונים וחומר מודפס, וייתן לך "ביטחון" בעבודה ושקט נפשי.

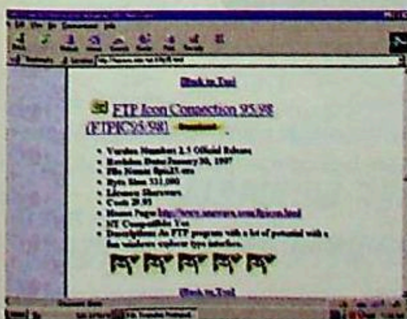
Freeware

תוכנה חופשית, שניתן להשתמש בה ככל שתרצה, ללא צורך בתשלום כלשהו. השימוש בה חוקי תמיד.
החיסרון היחיד בתוכניות מסוג זה - לא תמיד יש לך על מי לסמוך לצורך תמיכה.

אילו תוכניות יש באינטרנט והאם יש להן ערך כלשהו?

■ יש מגוון עצום של תוכניות shareware ו-freeware, כמעט לכל סוג מחשב (אבל בעיקר ל-PC ולמקינטוש), וכמעט בכל נושא (גרפיקה, שפות תכנות, מעבדי תמלילים, תקשורת, וירוסים, ניהול זמן, עיבודים פיננסים ועוד).
חברות רבות, כמו: Microsoft, Novell, Creative Labs, Apple Computers, Hewlett Packard ושורה ארוכה של יצרני חומרה ותוכנה אחרים, בנו אתרי FTP באינטרנט, שמהם יכולים מפיצים, מפתחים ומשתמשים להוריד קובצי עדכון.

חברת HP, למשל, הוציאה דרייבר (מנהל התקן) חדש למדפסת. היא מציבה אותו באתר FTP שלה (http://www.hp.com), כדי שכל אחד שיש לו גישה לאינטרנט יוכל להוריד את הקובץ ולהתקין אותו.



אתר Tucows משמש אתר להורדת קבצים (FTP) בתצורת אתר HTTP.

זה הרבה יותר מהיר וזול מאשר לשלוח דיסקטים לכל העולם.
שווה גם שווה. וההוכחה היא, שגם תוכניות גלישה נמצאות באינטרנט וכל אחד יכול להוריד אותן ולהשתמש בהן.
ישנן גם תוכניות חשובות אחרות, כמו: תוכניות עזר עבור Windows 95, עדכוני תוכנה של אנטי וירוסים למיניהם, תוכנה ללימוד אנגלית למתחילים, תוכניות ללכידת מסכים (Screen Capture) ועוד ועוד.
לפניך רשימה חלקית בלבד של אתרים מעניינים שבהם תוכל למצוא קבצים להורדה:

http://tucows.netvision.net.il
http://www.windows95.com
http://www.shareware.com
http://www.download.com
http://www.hotfiles.com
http://www.cnet.com
http://www.files.com

כיצד ניגשים להורדת קובץ?

דפדפן האינטרנט (זוהי תוכנת הגלישה שלך) מבצע את הגישה לאתר anonymous FTP באופן אוטומטי. צריך לספק לו את הכתובת (URL) ולהקיש Enter.
כעת ייווצר הקשר, תתבצע הזדהות, ולפניך יוצג תוכן האתר.
רוב אתרי FTP כיום נראים ומתנהגים ממש כמו דפי Web רגילים, והורדת קובץ מאתר כזה הפכה להיות "שקופה" למשתמש. כניסה "עיוורת" לאתר FTP באינטרנט מתבצעת על ידי כל משתמש, אפילו אם אינו מודע לכך.
כשתיכנס לאתר

http://www.windows95.com

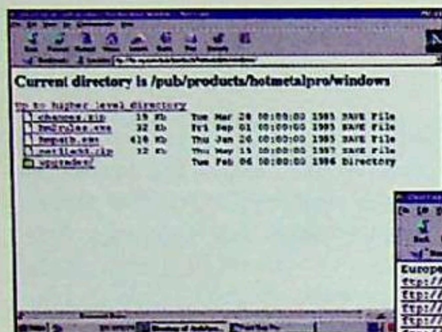
או אל

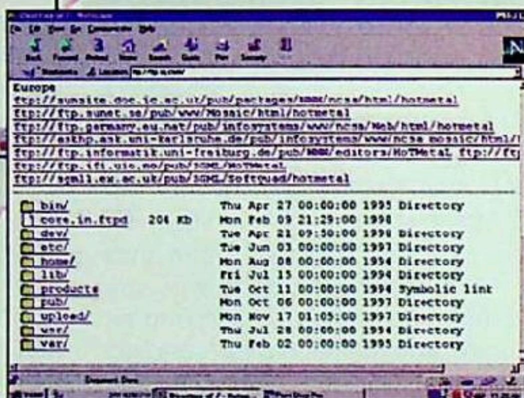
http://tucows.netvision.net.il

ותבקש להוריד מהם קובץ, ביצעת למעשה גישה לאתר FTP.

הערה!
כיוון שתוכנת הגלישה שלך מזדהה בעת הכניסה לאתר בשם: anonymous - נקרא מעתה לתהליך זה: גישה לאתר anonymous FTP. למעשה, אתה יודע שאין אתר anonymous FTP, אלא רק אתר FTP.

אם לספק השירות שדרכו אתה מחובר לאינטרנט יש אתר FTP - זהו האתר היחיד, כרגע, שאליו אתה יכול לגשת עם שם המשתמש שלך והסיסמה, אבל... לא עם תוכנת גלישה.





בתמונה העליונה:
רשימת קבצים המצויים בתוך אתר FTP הבנוי כספריות ותתי-ספריות.

בתמונה מימין:
רשימת קישורים לאתרי FTP ורשימת ספריות של האתר עצמו.

למה anonymous?

כשאתרי FTP נבנו לראשונה, הם שימשו, והם עדיין משמשים, להעברת קבצים בין מחשבים. פעולה זו חייבה תהליך הזדהות הכולל שם וסיסמה - הגיוני למדי. אבל, ההיגיון הזה חייב הרבה עבודה מצדו של מפעיל האתר.
העברת קובץ ליותר ממשתמש אחד הייתה הסיוט של כל מפעיל מערכת. כשהתרחבה רשת האינטרנט ומספר המשתמשים בה גדל מאוד, נעשתה העברת הקבצים מעשה שבשיגרה והיה צורך למצוא פתרון קל, וזהו - anonymous FTP.

כשאתה מזדהה בפני אתר FTP, אתה מזדהה בשם anonymous וכסיסמה אתה רושם את כתובת הדואר האלקטרוני שלך. אבל, אינך צריך לדאוג - תוכנת הגלישה תבצע עבורך את המשימה ותזדהה בעת הגישה לאתר FTP. המלה anonymous מקנה לך זכויות - הזכות להעתיק קבצים מאתר FTP או, במקרים מאוד מיוחדים, להעביר קבצים מהמחשב שלך אל מחשב האתר.

כיום, ישנם כמה עשרות אלפים אתרי FTP באינטרנט. החל מגדולים מאוד ועד לקטנים מאוד. כמעט בכל אתר FTP המכבד את עצמו יש שטח "ציבורי" הנקרא public (או pub) וממנו יכולים משתמשים אנונימיים להוריד תוכנות.

לאתרי FTP יש חוקים משלהם, וכדאי מאוד שתישמע להוראות הבית - "house rules". לדוגמה, יש אתרים שמבקשים שתתקשר אליהם בשעות מסוימות במשך היום בלבד.

הערה!
כשתוכנת הגלישה שלך, הדפדפן, "מעבירה" קובץ מאתר FTP, היא למעשה מעתיקה אותו. כלומר, הקובץ המקורי נשאר באתר, ורק עותק שלו עובר אל המחשב שלך.

הגעתי לאתר FTP, מה רואים בו?

מבנה אתר FTP דומה מאוד למבנה המוכר של עץ תיקיות בסייר Windows. יש תיקייה ראשית עם מספר תיקיות-משנה, שבכל אחת מהן יכולות להיות תת-תיקיות נוספות. לעתים תראה תיקייה שליד שמה רשום: Symbolic Link, ופירוש הדבר שבחירה בתיקייה זו מקצרת את דרך הגישה אל תיקייה הנמצאת כמה רמות מתחת לה.

הערה!
אתרי FTP מוצגים בצורה עקבית, ולכן, אפשר להשיג מהם את הקבצים הדרושים. הדבר דומה לספריות הדיסקים שהן אחידות במבנה ואפשר לגשת לנתונים השונים והמגוונים שבהן.

טיפ!

לא ניתן להעביר קובץ גדול יותר מהנפח הפנוי שיש לך בדיסק.

אם מצאת את הקובץ והעברת אותו למחשב שלך, ברור לך מה צריך לעשות. קובץ באתר FTP יכול להשתייך לאחת מהקטגוריות האלה:

unimpressed file קובץ לא דחוס

compressed file קובץ דחוס

קבצים דחוסים וקבצים שאינם דחוסים

באתרי אינטרנט תמצא קובצי תוכניות דחוסים (compressed files). אלה הם קובצי הפעלה שיופעלו אם תלחץ עליהם לחיצה כפולה בסייר Windows.

למרות שלכאורה מדובר בקבצים שאינם דחוסים (uncompressed files), בדרך כלל תגלה שאלה קבצים דחוסים המיועדים לפרישה עצמית (ולעתים אף להתקנה אוטומטית). כלומר, הפעלת הקובץ תיצור קובץ אחד או יותר בנפח כולל גדול מהקובץ שממנו נפרשו.

בין הקבצים תוכל למצוא קובצי Readme, הרשאות שימוש בתוכנה וקובצי טקסט אחרים, המסבירים את תהליך ההתקנה והאפשרויות הנוספות של התוכנית שהורדת. אך למרות זאת, כמעט כל הקבצים נמצאים במצב דחוס. גם קובץ EXE (קובץ הפעלה) יכול, כאמור, להיות קובץ דחוס הנפרש עם הפעלתו. הקבצים נדחסים באופן ידני על ידי תוכנית ייעודית.

תוכנית דחיסה/פרישה מקובלת מאוד היא WinZip. זו תוכנה שיתופית שהיא זמינה כמעט בכל אתר FTP (או מאתר הבית של החברה http://www.winzip.com). התוכנית WinZip יודעת לדחוס ולפרוש קובץ.

לקבצים הדחוסים על ידי תוכנה זו יש סיומת zip.

מה קורה כשהדפדפן מעביר קובץ?

כשלוחצים על קישור, בודק הדפדפן את סיומת שם הקובץ, כדי לראות על איזה סוג קובץ מצביע הקישור. התהליך הוא כזה: אם הסיומת היא htm או html, הוא מציג את הקובץ בחלון הדפדפן, משום שהוא מסמך Web.

אם הסיומת היא txt, אין זה מסמך Web אמיתי, אולם, ניתן להציג אותו בקלות (זהו מסמך טקסט), לכן הדפדפן מציג אותו בחלון.

אם הסיומת היא gif, jpg, jpeg או xbm, הדפדפן מציג את הקובץ בחלון, כי הוא קובץ גרפיקה מסוג שבו הדפדפן יודע לטפל.

אם הסיומת היא au, aif, aiff או aifc, הדפדפן מפעיל תוכנה שיודעת "לטפל" בקובצי קול.

אם הסיומת היא exe, הדפדפן יודע שזו תוכנה או קובץ ארכיון הפורש את עצמו. הוא מציג תיבת דו-שיח ובה אתה נשאל אם לשמור את הקובץ בתיקייה מסוימת בכונן הקשיח לשם הפעלה במועד מאוחר יותר, או שברצונך להפעיל אותו מיד.

אם סיומת הקובץ אינה אחת מאלו שהוזכרו בסעיפים הקודמים, ניגש הדפדפן לרשימת שיוך הקבצים של Windows 95 ובודק שם. לדוגמה, נניח שנמצא קובץ בעל סיומת wav. ברשימת שיוך הקבצים ימצא הדפדפן שקובץ wav מתאים לרשמקול, ואז הוא ישלח אותו לרשמקול.

בעברית פשוטה!

שיוך קבצים היא רשימה שאליה יכולות לפנות כל תוכנות Windows. היא מראה אילו סוגים של קבצים מתאימים ליישומים השונים, כדי שהפעלת הקובץ (לחיצה כפולה על שמו) תפעיל את התוכנה הנכונה.

לדוגמה:

כאשר תהיה בסייר ותלחץ על שם קובץ שהסיומת שלו doc, תופעל מיד התוכנה Word , אשר גם תפתח את הקובץ.

כאשר תלחץ על שם קובץ שהסיומת שלו אינה מוכרת, תוצג לפניך הרשימה, כדי שתסייע בבחירת היישום להפעלת הקובץ.

כדי להתבונן ברשימת השיוכים, בחר בתפריט תצוגה, אפשרויות ובחר בכרטיסיה File Types (סוגי קבצים).

אם הקובץ לא נמצא ברשימת השיוכים, דרושה עזרה מהמשתמש: תוכל לבחור Save it to disk, כדי לשמור את הקובץ לדיסק הקשיח - ובזה לסיים, או שתוכל לבחור Open it, כדי להורות לדפדפן להשתמש באחד היישומים שתבחר לפתיחת הקובץ.

אזהרה!

וירוס מחשב?

וירוס מחשב הוא שם כולל לתוכנות ש"מתרבות" במחשב. הווירוס מגיע למחשב על ידי הפעלה של תוכנות הנגועות בו.

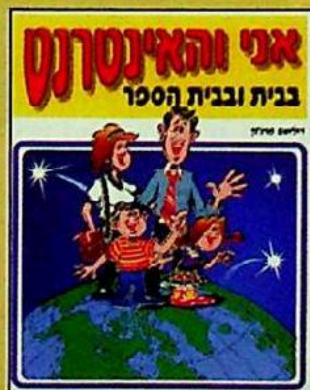
וירוס מחשב יכול להיות נחמד ולצייר על המסך דגל כלשהו, אך גם יכול להיות קטלני ולמחוק את כל המידע מהכונן הקשיח שלך. בהעתקת קובץ מהאינטרנט למחשב שלך קיים סיכון להימצאות וירוס. באתרי אינטרנט רבים (שהוזכרו בפרק זה, או בפרקים אחרים) ניתן למצוא גם תוכנות אנטי-וירוס מעולות, ולא רק וירוסים.

שאלה ותשובה!

האם יש דרך אחרת לגשת לאתר FTP, ולא בעזרת הדפדפן?

כן. קיימות תוכניות שירות רבות המאפשרות גישה לאתרי FTP. מהאתר tucows.netvision.net.il תוכל להוריד תוכניות חופשיות ושיתופיות המיועדות רק לשם התחברות לאתרי FTP. אם יש לך הרשאת גישה לאתר FTP כלשהו ועליך להקליד שם משתמש וסיסמה, תוכל לעשות זאת רק באמצעות תוכניות מיוחדות אלו.

* הכתבה התאפשרה באדיבות הוצאת "הוד עמי".



מחבר: ויליאם פרג'ון
הוצאה: הוד-עמי, תשנ"ח
274 עמ'

הספר הזה נועד להקניית ידע בסיסי למשתמש-האינטרנט המתחיל. המידע שהוא כולל עשוי לעזור גם לגולשים הוותיקים והמנוסים יותר, משום שהוא מקיף את הנושאים ואת השירותים המרכזיים הקשורים ברשת האינטרנט.



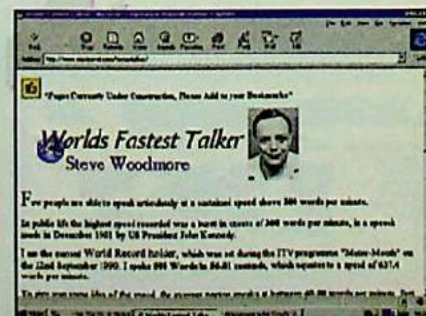
נועם ברנשטיין

הדברן המהיר בעולם

סטיב וודמור הוא האדם שמדבר הכי מהר בעולם. קרוב לשש מאות וארבעים מלה יורה וודמור בדקה (למעלה מעשר מילים בשנייה), כשכל מלה ומלה - מובנת.
האתר הינו דף אישי של וודמור עם מעט מידע אודותיו ובונוס מיוחד - קובץ סאונד שבו ניתן לשמוע את וודמור. האתר אינו מדהים ואפילו משעמם, אבל, כדאי לגלוש אליו רק כדי לשמוע את וודמור בפעולה.

ציון: ★★+
כתובת:

www.electranet.com/fastesttalker

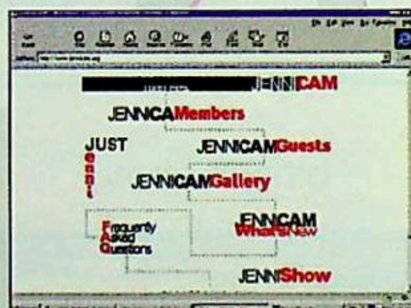


Jenny Cam

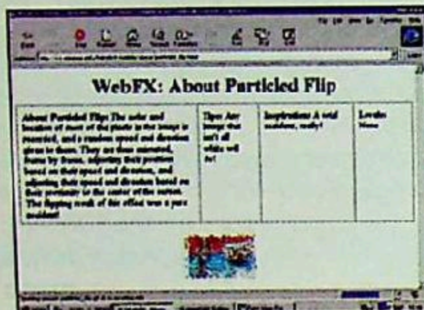
ג'ני, בת 22, גרה בוושינגטון ועובדת מהבית בעיצוב אתרים ב-WEB. ג'ני פתחה את חייה האישיים לכל "תושבי" האינטרנט, בכך שהציבה מצלמה בחדרה, שמשדרת תמונות עדכניות מהנעשה בו לאתר האינטרנט. בהתחלה ניתן היה לצפות חינם בתמונות, אך עתה יש להירשם ולשלם דמי חבר. למרות שכיום עניין המצלמה המעדכנת תמונות באתר אינטרנט אינו חדש, בזמן שג'ני פתחה את אתרה, הרעיון הזה היה מקורי וחדשני.

ציון: ★★★★★
כתובת:

www.jennicam.org



WebFX



WebFX הוא צעצוע נחמד שבעזרתו תוכלו לעוות תמונות באינטרנט ולשחק בהן. הקלידו את כתובת האינטרנט שבה נמצאת התמונה, ותוכלו לבחור באפקטים שאותם תפעילו על התמונה, למשל: טשטוש, סיבוב, פיצוץ וכו', והכול דרך רשת האינטרנט. בסיום עיבוד התמונה, תוכלו לשמור אותה על המחשב שלכם ו\או לשלוח אותה לחבר בדואר אלקטרוני. ובכן, כמו שאמרתי בהתחלה, האתר הוא צעצוע נחמד.

ציון: ★★★+
כתובת:

zippy.sonoma.edu/Kendrick/WebFX

האתר הרשמי של הדרדסים

האתר הרשמי אודות הגיבורים הקטנים, הכחולים והמופלאים, הלוא הם הדרדסים, מציע מידע רב על כל דרדס ודרדס. באתר יש גם חידונים, פאזלים ומשחקים, מתנות מדורדסות שביניהן רקעים לשולחן העבודה ואייקונים חדשים. עוד באתר - מידע על אירועי חגיגות ה-40 לחבר'ה הכחולים.
האתר מדורדס למדי.



ציון: ★★★★★

כתובת: www.smurf.com

E! Online

אתר הבידור של הרשת. אחד מאתרי הבידור הפופולריים ביותר ברשת האינטרנט. באתר - חדשות-בידור עדכניות ישר מהוליווד, משחקים בידוריים (מבחן ה- IQ של סיינפלד, לדוגמה), רכילויות, צ'ט, שידורים חיים ועוד. לטעמי, האתר מהווה נקודת פתיחה לכל נושא הקשור בתחום הקולנוע, המוסיקה והבידור באינטרנט.

ציון: ★★★★★

כתובת:

www.eonline.com



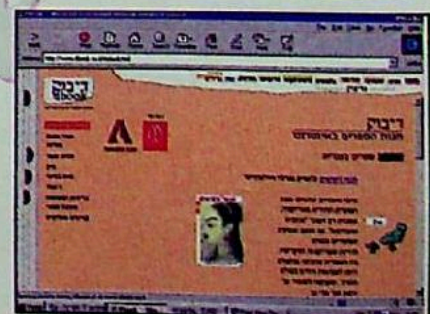
חנות הספרים "דיבוק"

חנות הספרים הישראלית הגדולה באינטרנט הוקמה בשיתוף עם ענק הספרים האמריקני "אמזון". ב"דיבוק" תוכלו למצוא כ-20 אלף ספרים ומעלה בעברית, שרת מאובטח להזמנות (אפשר גם להזמין בטלפון), המלצות וביקורות על ספרים, עדכונים שוטפים בדואר אלקטרוני ומבצעי הנחות והוזלות. מי אמר שעם ישראל כבר אינו עם הספר?!

ציון: ★★★★+

כתובת:

www.dbook.co.il



מיוסיקנט

מיוסיקנט הוא אתר מוסיקה ישראלי חדש, המציע בשלב זה חנות מוסיקה וירטואלית שיש בה 5000 דיסקים במגוון רב (כל הדיסקים הישראליים ומספר דיסקים לועזיים) ומאגר המכיל מידע על יותר מ-10,000 אמנים ו-120,000 שירים.
באתר יש מדור לחדשות מוסיקליות, דפי אמנים ולוח הופעות לכל ארצי. האתר הוא יוזמה מבורכת והגלישה היא חובה לכל חובבי המוסיקה וגולשי האינטרנט באשר הם.

ציון: ★★★★★

כתובת: www.musicnet.co.il



מועצת הפרחים



מועצת הפרחים היא גוף ישראלי שפועל משנת 61' ומאגד בתוכו כ-95% מייצוא הפרחים וצמחי הנוי בישראל. באתר תוכלו למצוא מידע על סוגי פרחים, על אגפים שונים במועצה, מידע למגדל, עצות שימושיות ועוד.
כתובתו המוזרה של האתר מזכירה את כתובת אתר ה-FBI, אך אין קשר בין שני האתרים הללו (לפחות, אני לא מצאתי...). חוץ מזה, האתר פרחוני למדי.

ציון: ★★★★

כתובת:

www.fbi.org.il

האתר של ארז

מטרת "האתר של ארז" היא להפיץ מידע על תוכנות, על אינטרנט, על חומרה ועל כל נושא אחר המתקשר באופן כלשהו למחשבים בקרב גולשי האינטרנט. האתר. המעוצב בטוב טעם, מיועד לכל גולשי האינטרנט, החל מהגולש המתחיל והנבוך ועד לגולש המומחה והמנוסה. האתר מחולק לקטגוריות ובו ניתן לבצע חיפוש חכם.

ציון: ★★★

כתובת:

www.erez.co.il



עושים "סידורים" ברשת

בנק הפועלים	www.bankapoalim.co.il
בנק המזרחי	www.mizrahi.co.il
טלבנק דיסקונט	www.tekebank.co.il
הבנק הבין-לאומי הראשון	www.fibi.co.il
בנק לאומי	www.bankleumi.co.il
בנק טפחות	www.tefahot.co.il
ביטוח לאומי	www.btl.gov.il
מס הכנסה	www.mof.gov.il/itc
ביטוח ישיר	www.yashir.co.il
מבטחים	www.mivtachim.co.il
ביטוח ציון	www.zion.co.il
אתר הקניות של IOL	www2.iol.co.il/sales
אתר הקניותsale	www.4sale.co.il
סופרנט	www.supernet.co.il
משלוחי מזון	www.netaway.co.il
אויס - השכרת רכב	www.avis.co.il
צימרים	www.tour-israel.co.il
חדר במלון דן	www.danhotels.co.il
הזמנת פרחים	www.flowers.co.il
'מכון פסגות	www.psagot.co.il
באלי פיצה	bali-pizza.co.il
דיוטי פרי	www.dutyfree.co.il

האתר של כפיר

כפיר ויצמן הוא מעצב גרפי מרמת גן שהחליט לפתוח אתר. כפיר מציג בו את עבודותיו בתחום המולטימדיה, בתחום הגרפי ובתחום עיצוב האתרים. באתר תוכלו גם למצוא מידע אודות הבחור עצמו וכמה וכמה לינקים לאתרים שכפיר מוצא אותם מעניינים.

ציון: ★★★

כתובת: www.cet.ac.il/kfir

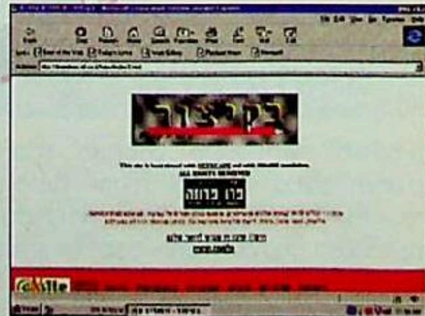


בקיצור

הגיע הזמן שתוציאו את כל הסיפורים הקצרים שכתבתם אי פעם ממגירת השולחן שלכם, שבלאו הכי מעלה אבק כבר זמן רב. זאת מפני שהאתר "בקיצור" מעוניין לפרסם סיפורים קצרים שכתבתם, אך אף פעם לא זכיתם להוציאם לאור - לפרסם אותם. יש באתר מדור לסיפורים חדשים וארכיון המכיל את כל הסיפורים הישנים.

ציון: ★★★

כתובת: members.iol.co.il/tales/index3.html



העולם של פוקס

אתר פשוט מדליק של רשת הטלוויזיה המעולה ובית היוצר של כמה מהסדרות הפופולריות ביותר והטובות ביותר בטלוויזיה, למשל: "משפחת סימפסון", "מלרוז פלייס", "תיקים באפלה" ועוד. כמובן, אפשר לקרוא באתר חומר על כל אחת מהסדרות, על יוצרי הסדרה ועל השחקנים המשחקים בה. אבל, מה שעוד יותר מומלץ הוא לרוץ ישירות לאזור המשחקים של האתר. הצפייה - חובה.



ציון: ★★★★★

כתובת: www.foxworld.com



גיא גזית

חדש באוזניים

מיוזיקנט - אתר חדש המהווה חנות וירטואלית ומאגר מידע מעודכן על הנעשה בתחום המוסיקה והתקליטורים בארץ ובעולם. הגולשים יכולים לדפדף ולקבל מידע בעברית על חדשות, על אירועים, על הופעות ועל מבצעים.

האתר מציע למכירה כ-3000 תקליטורים, מכל חברות התקליטים הישראליות, ובקטלוג מוצעים רוב התקליטורים הישראליים והלועזיים בהדפסה מקומית.

האתר מאפשר לגולשים להאזין לקטע קצר מתוך כל תקליטור (כרבע דקה), כך שהמשתמשים יכולים להתרשם מן התקליטור ולהחליט אם לרכוש אותו או לא.

האתר הוקם בעזרת כלי הפיתוח של מגייק תעשיות תוכנה, והוא מיזם משותף של "מדיה דיירקט", "אינטרנט זהב" ויאיר ניצני.

HP, אסטרטגיה בזמן אמת

במסגרת תערוכת "אינטרנט וורלד" שנערכה בניו-יורק, חשפה חברת "היולט-פקארד" (HP) לראשונה את האסטרטגיה העתידית שלה, שאותה תנהיג בקרוב, ומטרתה לרתום את שירותי האינטרנט ולשלבם בכל מגוון פתרונותיה.

כדי לממש את חזונה, תתמקד חברת HP בארבעה תחומים מרכזיים:

Extended Enterprise - הקמת תשתית רבת עוצמה למערכות מידע, המבוססת על מחשוב פתוח ומבוזר ועל האינטרנט. תשתית זו תכלול מערכות NT ו-Unix וביניהן גשרים. בנוסף, תתבסס התשתית על מערכי PC הניתנים לניהול קל מרחוק, שיוזילו את עלויות הבעלות בשיעור של 50%.

E-Business - מגוון רחב של מוצרי תוכנה שירוצו על מערכות חומרה שונות ויהפכו את התשתית לבטוחה וקלה לניהול. התוכנות הללו יקלו על הלקוחות להגר את תהליכיהם העסקיים לאינטרנט במהירות ויתרמו למהפכה בתחומים כמו: מו"לות אלקטרונית ושיווק.

כך, לדוגמה, מאפשרת תוכנת HP Changengine לכל ארגון לשנות את תהליכיו העסקיים במהירות - ללא כל שינוי ביישומים הקשורים לתהליכים הללו. התחומים הללו יסתייעו גם בטכנולוגיות Imaging דיגיטליות וארכיטקטורת הדפסה מבוזרות.

E-Consumer - נוכחות חזקה בשוק הקמעונאי-ביתי שתענה על הצרכים של משפחות ושל עסקים קטנים. לצורך זה החברה מפתחת מגוון רחב של מוצרים חדשים וביניהם מערכות צילום דיגיטליות ביתיות, מכשירים משולבים (Multifunctional), מדפסות ומחשבים ביתיים ומכשירי כספומט אישיים (לצורך טעינת "כסף" וירטואלי בכרטיסים חכמים).

E-Commerce - עולם חדש של תשלומים אלקטרוניים/מסחר אלקטרוני המפותח באמצעות חברת הבת Verifone, המובילה העולמית בתחום מתן פתרונות תשלום אלקטרוניים דרך האינטרנט.

גינה לי, גינה לי...

המועצה לישראל יפה מפרסמת עצות גינון במדור "גינה לי", במגזין האלקטרוני החדש - "לבית" - שיתעדכן בכל חודש. את החומר למדור יכתוב האגרונום מוטי לוי.

במגזין "לבית" ייכללו המדורים:
"מה מתבשל" (מתכונים קלים וטעימים)
"הפינה הירוקה" (כיצד נשמור על הסביבה שאנו חיים בה)
"ביתי ליי" (מידע בענייני נדל"ן)
"עצות מהבויידעם" (על ניהול משק הבית)





"גינה לי" (כיצד לטפל בגינה שבחוץ ובעציצים שבבית)
"שפץ ביתך" (עצות לשיפוצים קלים)
"דירה להשכיר" (טיפים לשוכרי ולמשכירי דירות)
"קורת גג" (על מיגון, בטיחות ויעילות בבית ובחצר).

כתובת המגזין:

http://www.labayit.co.il

סיירת ההאקרים

חברת "אקסנט טכנולוגיות" העולמית הקימה יחידה ללוחמה בפשעי מחשב, שתפקידה העיקרי לעקוב ולהתחקות אחר האקרים מכל רחבי העולם, ללמוד את דרכי פעולתם, לגלות נסיונות פריצה ואת הכלים שבהם השתמשו, ולדווח עליהם.

אנשי היחידה המיוחדת הזו מעורים היטב בקהיליית ההאקרים ומגיעים למידע עדכני בנושא, שעוזר להם במניעת אירועים חריגים בזמן אמת.
מן הידע שצוברים אנשי היחידה, מפיקים ומפתחים באקסנט כלים מיוחדים ושדרוג מוצרים קיימים, שייתנו מענה הולם ואמיתי לבעיות עתידיות.

פירצה קוראת לגנב

חברת "קומסק אבטחת מחשבים ומערכות מידע" סיימה בימים אלה מחקר מסודר ראשון בישראל, שבדק את המצב של אבטחת המידע במדגם מייצג של עשרות ארגונים במגזרים השונים במשק, על ידי הרצת כלים ממוכנים.
התוצאות שנתקבלו מן המחקר אינן מעודדות בכלל: מסתבר, כי ב-76% מהארגונים שנבדקו נמצאו פרצות בדרגה חמורה במערכות המידע. ב-13% מהארגונים נמצאו פרצות ברמה בינונית, ובשאר הארגונים נמצאו פרצות קלות.
אף אחד מן הארגונים לא היה מוגן באופן מלא.
לפי גיא אלפסי, ראש מחלקת המחקר בחברת "קומסק", מרב הפעולות שהתבצעו במסגרת גל הפריצות האחרון בארץ ובארה"ב (ביניהן נקשרו גם שמם של ה"אנלייזר" ופורצים מוכרים נוספים), התבססו על פרצות ביטחון ידועות ומוכרות מזה חודשים. אפשר היה למנוע את כל הפרצות, אילו הארגונים שהותקפו, לרבות משרד ההגנה האמריקני, היו מקדישים את מלוא תשומת הלב הנדרשת למתרחש בתחום אבטחת המידע.
אחת הדרכים הבטוחות להימנע מחזרה על גל תקיפות זהה, הינה ביצוע בדיקות חדירה ממוכנות, המשלבות ידע של קבוצת מומחים ושימוש בכלי ממוכן המסוגל לסרוק באופן מקיף את כל פרצות הביטחון הידועות כיום.
תוצאות המחקר שנעשה בארץ דומות לתוצאות מחקרים שנעשו בעולם בתחום הזה, מה שמוכיח כי גם כאן רוב המנהלים עדיין נוקטים בגישה של "לי זה לא יקרה".

עודד קטש על הכביש המהיר

אתר חדש, המוקדש כולו לכדורסלן הישראלי המבטיח, עודד קטש, נחנך לאחרונה על רשת חברת Freeway, ויש בו מידע רב על הספורטאי ותמונות שונות שלו.
ניתן למצוא באתר סקירה מקצועית על הקריירה של עודד, מימי ילדותו ועד היום, סטטיסטיקות ונתונים, קטעי עיתונות, פרטים אישיים ושאלון אישי שהוא השיב עליו, טיפים מקצועיים, קבצים ותמונות להורדה ועוד.
כתובת האתר:

http://kattash.freeway.co.il



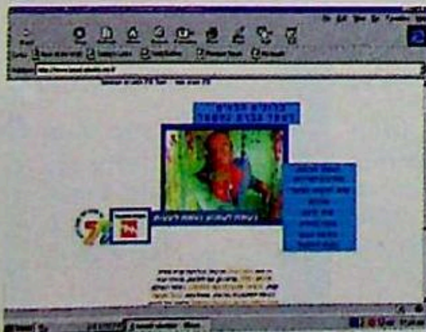
אתר תקשורתי

חברת "גלובס-סייטס" זכתה במכרז של משרד התקשורת להקמת אתר האינטרנט של המשרד, והיא תבנה עבורו אתר מידע דינאמי על גבי הרשת, שישרת הן את המשרד והן את הציבור כערוץ תקשורת דו סיטרי יעיל להפצת מידע.
זהו צעד גדול למשרד הבריאות, שבתור רגולטור בתחום התקשורת בארץ מעוניין להיות שקוף לציבור ותקשורתי במלוא מובן המלה.
הנגישות לאתר וקלות השימוש במאגרי המידע שיופיעו בו, ישפרו את השירותים שמשרד התקשורת מציע ויספקו לציבור גישה קלה ומהירה למידע חשוב, כמו: תחומי אחריות המשרד, חקיקת התקשורת, נהלים וטפסים, רשימת בעלי רשיונות לשירות בזק וכיו"ב.
האתר יאפשר למשרד התקשורת לנהל דו-שיח תמידי עם הציבור ולשרת אותו ביעילות ובמהירות. המשתמשים יוכלו להוריד טפסים שונים הרלוונטיים להם, יתפרסמו באתר הודעות דובר המשרד והמידע הנמצא בו יעודכן באופן רצוף.
בנוסף, יכיל האתר סקירות מעניינות מתחום התקשורת בארץ ובעולם, שהוא אחד התחומים ה"חמים" ביותר כיום.

אתר התלונות

חברת החשמל בחרה במג'יק ככלי פיתוח להקמת אתר "נציב תלונות הציבור". מערכת התוכנה לקליטת תלונות הציבור עובדת בסביבת האינטרנט ופותחה באמצעות Magic Enterprise בסביבת חלונות NT.
המערכת עובדת כחלק מהאתר הראשי של חברת החשמל, ומאפשרת לאזרח לפנות ישירות לנציב בבקשה לפתרון בעיה, לקבלת מידע על דרך העבודה של הנציב, מידע על אמנת השירות של חברת החשמל, וכן פירוט סטטיסטי של התלונות שהתקבלו.
המערכת מפעילה במקביל חמישה מנועי מג'יק, במטרה לאפשר זמני תגובה מהירים ללקוח. בנוסף, פותחה מערכת ExtraNet ב-Magic Enterprise, המאפשרת לנציב תלונות הציבור לטפל בתלונות מעל גבי ה-WEB, באמצעות "דפדפן".
כתובת האתר של חברת החשמל:

http://www.israel-electric.co.il



מהג'יג'יו של עורך משחכיף...

קורא'ים יקרים,

גיליון חודש מאי, ועמו מנה גדושה של ביקורות וטיפים לשחקנים מתקשים. במדור משחכיף החודש תוכלו למצוא סקירה על מספר כותרים שכבר נמצאים על המדפים כמה חודשים, אך רק עכשיו הגיעו אל המערכת. וזה המקום אולי לפנות אל חברות משחקי המחשב ולהזכיר להן שקוראינו היקרים היו רוצים לקרוא על המשחקים קצת לפני שפג תוקפם... מה קרה? פוחדים מקצת ביקורת?

המגמה בעולם המשחקים הולכת ומתקדמת לכיוון של גרפיקה תלת-ממדית, ובמיוחד כזו שתומכת במאיצים השונים הקיימים בשוק. אם לפני שנה, כשרק החלו לצאת המאיצים הגרפיים הראשונים לשוק הם נועדו בעיקר למשחקי פעולה נוסח Quake, הרי שבשנה האחרונה השימוש בהם התרחב לסימולטורים, למשחקי אסטרטגיה (Myth הוא רק אחד מהם), וכיום חברת LucasArts מפתחת משחק הרפתקה שיהיה מבוסס על מנוע גרפי תלת-ממדי תומך מאיצים. היוזמה היא ברוכה ביותר, ומי מכם שראה משחק רץ על מחשב עם מאיץ כזה מבין למה.

כיוון שיותר ויותר משחקים יוצאים לשוק עם תמיכה בכרטיסים אלה, אולי זה המקום להוסיף כמה המלצות צרכניות. בחודשים אלה ממש מתחילים לצאת לשוק כרטיסים עם המעבדים החדשים של חברת 3Dfx - מעבדי ה-Voodoo 2 - ומחיריהם של המאיצים עם המעבד Voodoo הראשון צונחים במהירות. זה זמן מתאים לרכוש את אחד הכרטיסים שכוללים את המעבד הזה (ניתן להשיג כרטיסים כאלה במחיר של כ- 500-600 ש"ח), ולהינות ממשחקי מחשב מהדור החדש. לאלה מכם שיש להם סכומים גדולים יותר, כמובן שמאיצים חדשים - מומלצים, אלא שכדאי לשים לב: שיפורים משמעותיים בין כרטיסי ה-Voodoo 2 ל-Voodoo 1 מורגשים רק במחשבים בעלי מעבד פנטיום 2. לכן, אלה מכם שיש להם מעבד כזה, ייתכן ותרצו להשקיע את הסכומים עבור מאיץ חזק יותר, אך אם ברשותכם עדיין מחשב עם מעבד פנטיום רגיל (MMX או אחר), מומלץ להשקיע את הכסף בשדרוג המעבד וברכישת מאיץ פחות חדיש.

וכעת, לתוכן הגיליון: כתבנו היקר, כפיר אלפנדרי בדק שני משחקים מצויינים החודש. הראשון הוא MYTH, משחק אסטרטגיה בזמן-אמת חדיש, שעושה שימוש במנוע גרפי משוכלל, ולוקח את הז'אנר כולו מדרגה אחת מעלה. המשחק השני שסקר כפיר הוא Incubation, גם הוא משחק אסטרטגיה, אלא שהפעם אסטרטגיה לפי תורות. שבחים לא מעטים חלק כפיר לכותרים האלו, ושווה לבדוק אותם.

גיא גזית, העורך הנערץ שלנו, סקר החודש כותר אינטראקטיבי, שחובבי הסימפסונים שביניכם בוודאי יעריכו: Virtual Springfield. וגם לו היו כמה מילים טובות לומר.

ולבסוף, אני סקרתי החודש את המשחק "צללי האימפריה" (Shadows of the Empire), עוד משחק-פעולה-מבוסס-מלחמת-הכוכבים, ואת ההמשך המדובר של Myst, הלוא הוא Riven, וגיליתי שוב שטעם הביקורת שונה מטעם הקהל גם בתחום משחקי המחשב...

כרגיל, גם החודש לא נעדר מדורו של יובל רוזנברג, ולשמחתנו כאן במערכת, הפעם היו כל-כך הרבה שאלות מכם הקוראים, שלא נותר מקום לרמזים האחרים. למה לשמחתנו? כי אנחנו מעדיפים לענות לכם על שאלות שמטרידות אתכם, במקום לפרסם רמזים לקהל אלמוני.

קריאה נעימה.

דורון ניר
doronnir@netvision.net.il

משחכיף



.39
Shadow of the Empire
דורון ניר
משחק פעולה מתוחכם המבוסס על טרילוגיית מלחמת הכוכבים.



.40
הסימפסונים
גיא גזית
טיול וירטואלי ומשולב בהרפתקה בעיר "ספרינגפילד" המצויירת בה גרה משפחת סימפסון.



.41
Constructor
קובי שחר
משחק אסטרטגיה ולוגיסטיקה מלא הומור שבו אתם נדרשים לבנות בתים ומבני ציבור ולהפריע למתחרים.

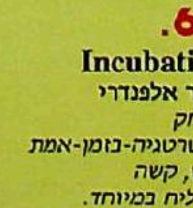
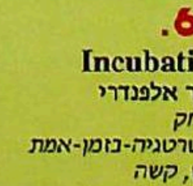


.39
Myth
כפיר אלפנדרי
משחק אסטרטגיה-בזמן-אמת, עליכם לעבור משימה אחר משימה בניסיון להציל את הארץ



.46
Mest
דורון ניר
משחק הרפתקה מדהים הכנס לעולם בו שום דבר אינו כפי שהוא נראה בתחילה.

.44
שאל את יובל
יובל רוזנברג
הפינה הקבועה שמביאה עצות למי שנתקע בכל משחק שהוא.

.66
Incubation
כפיר אלפנדרי
משחק אסטרטגיה-בזמן-אמת חדש, קשה ומצליח במיוחד.

STAR WARS

SHADOWS OF THE EMPIRE

דורון ניר

הנסיך קסיזור זומם לרצוח את לוק סקייווקר. זמן ההתרחשות הוא בין "האימפריה מכה שנית" ל-"שובו של הג'דיי". הנסיכה ליאה שוכרת אותך, דאש רנדאר, שכיר-חרב עצמאי, כדי שתמנע את מזימתו השפלה של הנסיך ותנסה להשיב את האן סולו (הקפוא בפחם) מידיו של ג'אבה האיום...

במקור, נכתב Shadows לקונסולת נינטנדו 64. אלא שהצלחתו הגדולה וכניסתם המאסיבית לשוק של מאיצי תלת-ממד (בעיקר אלה עם צ'יפסט של 3 DFX), הביאה להמרתו ל-PC, תוך תיקון מספר בעיות שהיו קיימות בפורמט הקודם. בכל מקרה, גוף המשחק נשאר זהה, ואלה מכם שאהבו אותו בנינטנדו, יאהבו אותו עוד יותר על ה-PC, בעיקר משום שקטעי הווידאו המקשרים בין המשימות, נוצרו מחדש באנימציית מחשב מהממת, בניגוד לאנימציה המצוירת והגרועה למדי שאפיינה את המשחק בגלגולו הקודם.

המשחק מורכב מעשרה שלבים ראשיים, וכל שלב הוא משימה ראשית, המורכבת, ניחשתם נכון, מכמה חלקים. בשש מהמשימות הראשיות הגיבור שלנו מסתובב ברגל, והן מזכירות מאוד משחקי פעולה, כמו Jedi Knight ואחרים. מתוך ארבע המשימות הנותרות, שתיים הן קרבות חלל, שבהם הרובוט הנאמן שלכם מטיס את החללית, ומשאיר לכם את מלאכת פיצוץ ה-Tie Fighters השורקים סביבכם, בדיוק כמו לוק סקייווקר בסרט הראשון. עוד משימה אחת, המתרחשת על הכוכב הקפוא הוט (Hoth), ובה אתם נדרשים להטיס את רחפת החלל (המוכרת מ"האימפריה





מכה שנית") ולפוצץ הליכונים מסוג AT-AT ורובוטי סריקה שמתקרבים אל בסיס-המורדים. זוהי המשימה הראשונה, ולדעתי, אחת הטובות ביותר. במיוחד יפה הרעיון של הצלצל (Harpoon) והחבל, שאתם יורים אותם על רגלי ההליכונים, קושרים ורואים אותם נופלים בחבטה ובפיצוץ נפלא. סוג המשימה האחרון הוא מרדף מהיר ועצבני ברחובותיה של עיר הנמל מוס-אייסלי, כשאתם רכובים על אופנוע-רחף מהסוג שנראה ב"שובו של הג'דיי". משימה מדליקה להלוטין ומהירה בטירוף...

בכל המשימות, פרט לקרבות החלל, תוכלו לבחור בין שלוש נקודות מבט שונות: מגוף ראשון (סטייל Duke), מגוף שלישי (סטייל Tomb) וממבט-על, שהוא יעיל במיוחד להליכה על מצוקים צרים, מבלי ליפול לתהום...

לא אתן כאן ציונים נפרדים לכל אחת מהקטגוריות, אך אציין בקצרה, שהגרפיקה היא יפה וחלקה מאוד.
Shadows מיועד אך ורק למחשבים המצוידים במאיץ תלת-ממד. הפיצוצים מרשימים, אבל בסך הכול, המנוע הגרפי פשוט למדי ואינו כולל אפקטים מיוחדים. גם הסאונד והפסקול יפים מאוד, וכוללים אפקטים מרשימים של יריות ותעופה ומוסיקה דגומה היישר מתוך הפסקול המקורי. הבעיה העיקרית במשחק היא העובדה שכמו במשחק המקורי בנינטנדו, אין אפשרות לשמור את המשחק באמצע שלב, דבר שהופך למעיק במיוחד אם נהרגים בדיוק שנייה אחת לפני סופו של שלב ארוך במיוחד. מזל שניתן למצוא רשימת צ'ייטים באינטרנט, כך שאפשר לדלג בין השלבים...
במשפט אחד: משחק טוב, יפה ומלא פעולה, וחבל שהביא אתו מהנינטנדו כמה חסרונות... אלה מכם שקיבלו עכשיו את המאיץ החדש ומתים להשוויץ בו, יכולים לקנות את הכותר הזה ולהוציא לחבר'ה את העיניים.



שם: Shadows of the Empire
שם משפחה: פעולה / ארקייד
שם האב: LUCASARTS
משפחה בארץ: הד ארצי מולטימדיה
אחים: Rebel Assault
יתרונות: נשמע מצוין, נראה לא-רע, עמוס באקשן, מגוון מאוד.
חסרונות: מחייב מאיץ תלת-ממד, אי אפשר לשמור משחקים באמצע שלב. נגמר מהר!
דרישות מערכת: CDx4, 16MB RAM פנטיום 90 ומעלה.

הסימפסונים VIRTUAL SPRINGFIELD

גיא גזית

לכל חובבי "משפחת סימפסון" באשר הם!

"משפחת סימפסון" היא, ללא עוררין, אחת הסדרות המצחיקות ביותר שנעשו, והיא זכתה להצלחה ברחבי העולם.

אמנם, יש אנשים שאינם צופים בכלל בסדרה "משפחת סימפסון".
אך רבים כן צופים בה, ובאדיקות מסוימת, למרות שלא כולם מבינים את כל הבדיחות שבסדרה. הסיבה לכך נעוצה פעמים רבות בתרגום העברי הקלוקל, ובעובדה שבדיחות רבות פונות לקהל בעל מנטליות אמריקנית, דבר שיש לחוותו, על מנת להבינו.

Virtual Springfield הוא מוצר אינטראקטיבי מבית Fox Interactive, שמאפשר לנו לערוך סיור וירטואלי, תלת ממדי, בעיר ספרינגפילד (איני בטוח על איזו מבין 13 הערים בשם ספרינגפילד הקיימות בארה"ב, מדובר בסדרה... כנראה בעיר ערטילאית).
יש פה ניסיון לשלב בסיור גם משחק הרפתקה, אך זה אינו קווסט של ממש, אלא יותר ביצוע משימות מרובות ככל האפשר, צפייה בקטעי האנימציה ההומוריסטיים המבוססים על הסדרה, ותוך כדי כך גם חיפוש קלפים מיוחדים (74 במספר).
ישנם חפצים נוספים שניתן לאסוף, והם עוזרים לנו להתקדם במשחק, להיכנס למקומות נוספים ולמצוא את הקלפים שאליהם אנו כה נכספים.

לבד מן ההרפתקה ישנו גם מגוון של פעילויות משעשעות, כגון:
לשחק במכונות שבמשחקיית הווידיאו (כמו משחק האגרוף האגדי, או לנסות ולקלוע מטבעות לתוך פיה של בובת "קראסטי" הליצן).
לשתות "סקווישי" במכולת של אפו.
לשחק "אפוום" (על משקל Doom), שבו יש לחסל כל מיני עבריינים צעירים שבאים ללכלך את המכולת, או לקלוע למטרה על תמונתו של "העוזר בוב" (Sideshow Bob) באמצעות הרוגטקה של בארט.
ועוד כהנה וכהנה פעילויות.



מילהאוס "מעופף" מול חלון חדרו של בארט

ממשק המשחק הוא "הצבע והק(Point & Click), כאשר סמן העכבר מש את צורתו:
חץ אדום - משמע שאין מה לעשות.
חץ צהוב - ניתן ללכת לכיוון ההצבעה.
יד מצביעה - יש מה לעשות כאן.
יד פתוחה - ניתן לקחת חפץ זה ולשמרו.
וכו'.

בין קטעי האנימציה נוכל לראות את כל הדמויות כולן!
(לא פסחו ואף לו על אחת מהן.)
מר ברנס ועוזרו סמיתירס, הרוכבים על אופניים, סלמה ובטי (אחיותיה התאומות של מארג'), מילהאוז (חברו החנון של בארט) והרשימה אינה נגמרת...

אין הגבלה בזמן המשחק, ואנו יכולים להסתובב כאוות נפשנו וליהנות מקטעי האנימציה המצחיקים.

בין עשרות האתרים שנוכל לבקר בהם:
ביתה של משפחת סימפסון
ביתם של השכנים - משפחת פלנדרס
משחקיית הווידאו
המכולת של אפו (Kwik-E-Mart)
המסעדה של מו
המפעל שבו הומר עובד
ועוד.

האנימציה החביבה והמוכרת, היא ברמה גבוהה ומוסיקת ה-Midi , אינה רעה בכלל.
אולם, איכות הקול הדגום דווקא מאכזבת מעט.

לסיכום, חובבי סימפסונים ייהנו ממוצר זה (עד גבול מסוים), אך "מכורי סימפסון" ישתגעו עליו!

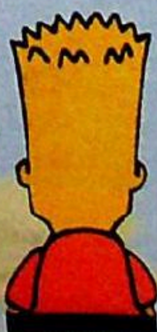
למשחק הזה אורך חיים רב - הוא ארוך מאוד, אפילו עד מפרך.



סופר-סלאג-פסט, משחק הווידאו האגדתי

מבחינת אלה שמשחקים, אורך החיים תלוי במידת התמכרותם לסדרה ומצב העצבים שלהם.

חיסרון בולט - תרגום הספרות לעברית גורם ליותר מ-80% מהבדיחות ללכת לאיבוד, ובזה ייווכח כל מי שיודע לתרגם אותן לאנגלית, שאז הוא רואה בצער כיצד הן יורדות לטמיון.







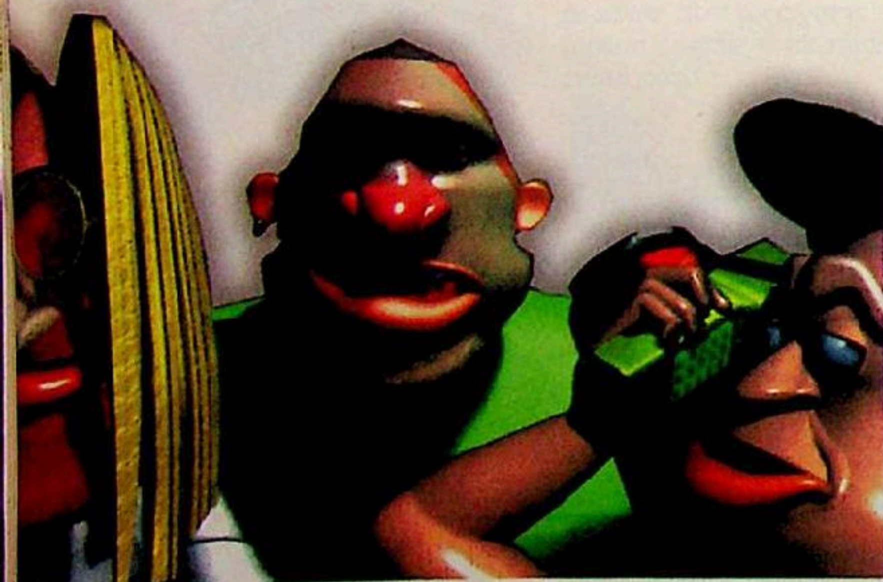
זהו משחק מלא הומור, שבו אתם נדרשים לרכוש חלקות חדשות, לבנות בתים ולאכלס אותם, לבנות מבני ציבור לרווחת

קובי שחר

משחק המחשב הראשון שהתמכרתי לו היה SimCity. עדיין בגרסה הראשונה, ללא תלת ממד, אבל מספק שעות של הנאה בתכנון ערים, בפתרון הבעיות של התושבים ובהתגברות על איתני הטבע. גרסת 2000 הוסיפה ממד חדש למשחק, וכעת, הציפיות מ-SimCity 3000 הן גבוהות.

המשחק מתעכב בשל בעיות טכנולוגיות במימוש הציפיות האלו.

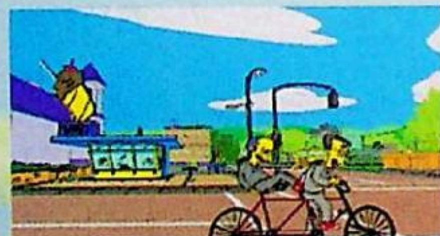
אבל, נושא הכתבה הזאת אינו SimCity לדורותיו, אלא משחק נפלא אחר העוסק בתכנון ובבניית ערים - Constructor.





הדוגמה המוחשית ביותר לכך (לפי דעתי) היא כתובית שמופיעה מתחת לתמונה שעל העטיפה, ובה רואים את הומר "עושה קניות" במכולת של אפו, והכיתוב אומר: "הצטרפו להומר כאשר הוא מתמלא בבירה מזויפת ובמלך מופרע בספר-א-זולי".

"מלך מופרע"!!! - אני לא חושב כך! הכוונה המקורית היא שהומר מתמלא ב-Jerky King. מי שאינו יודע מהו Jerky, עלול להבין בטעות שהכוונה היא לביטוי Jerk (אידיוט גמור), אך למעשה, Jerky זהו סוג של בשר משומר/מעושן, המזכיר במקצת נקניק קבנוס, והוא חביב מאוד על האמריקנים (בעיקר על "הומרים" למיניהם).





סלמה ובטי האחיות של מארג', לא תמיד נחמדות

מומלץ לגילאי 13 ומעלה (על פי תווית היצרן), וזאת בשל השימוש באלימות קומית מאוירת-מרומזת (לא מפורשת), שמאפיינת גם את הסדרה לדוגמה, איומיו הנוראים של מו על המטריד הטלפוני האנונימי שיורד לחייו (בארט).



ב- Constructor, שלא כמו ב-SimCity, שבו אתם נמצאים לבדכם ללא הפרעה (פרט למאורעות בלתי-צפויים), כאן ניתן לשחק כנגד 3 מתחרים ועד בכלל. ההפרעה ליריב יכולה להתבצע על ידי מגוון של טיפוסים מפוקפקים:
היפים, חבורת אופנוענים, ליצנים מטורפים ועוד.
אפשר לבנות בית נטוש בלב-לבה של שכונת היוקרה של היריב, ולתת לרוחות הרפאים לעשות את העבודה.
אך די עם הגישה השלילית!

מה נדרש כדי להיות קבלן מוצלח?! -

ראשית, יש לבנות מנסרת עצים.
לצורך כך ניצור צוות עבודה, המורכב ממנהל עבודה ומשלושה פועלים בסרבלי עבודה, נסמן את השטח למנסרה, וקדימה - לעבודה.

עם השלמת המנסרה נוכל לבנות בתים מדרגה 1. אבל עבודתנו אינה מסתיימת בבנייה. עלינו גם לשכן את הדיירים בבתים. כעת, עם השלמת מבנה אחד מכל סוג ברמה 1, נוכל לבנות מפעל בטון שיאפשר בניית בתים ברמה 2, וכך הלאה, עד בתים ברמה 5.

אבל לאט לאט, הדיירים, שזה עתה שיכנו אותם במבנים החדשים שבנינו, מתלוננים על רעש בלתי פוסק מהמפעל הסמוך. לשם כך, נבנה מפעל לאביזרים מיוחדים ובו נייצר חלונות כפולים.
לא צריך לדאוג למשלוח, כי ניתן לשלוח את הדיירים עצמם לאסוף את הסחורה.





בהמשך, הדיירים ירצו גם גדר חדשה, שיפוץ חדרי הבית ומעט עצים וריהוט גינה לאירוח השכנים.

אם נראה לכם כי דרישות הדיירים מוגזמות, ניתן לסלקם מהבית, לפוצץ אותו או למכור את הנכס למועצה.
זיכרו, אם בחרתם לסלק את הדיירים, אל תשאירו את הרכוש נטוש לאורך זמן. אי-אכלוס הבית גורם למקקים ענקיים להתפתח בו ולהפריע לכל השכנים הגרים באותה חלקה.

אמרנו כי המשחק הוא התמודדות כנגד יריבים (מנוהלים על ידי המחשב או יצורי אנוש המחוברים לרשת).
כיצד נוכל להתגונן נגד מכת הגניבות או החבלה בציוד? - לצורך זה נקים את בניין המשטרה ונאמן קדטים להיות שוטרים שיפטרלו מסביב לשכונה. להבדיל, נוכל להקים מסעדה איטלקית שהיא מקום המפגש של חברי המאפיה. הגנגסטרים יעילים ביותר בסילוק דיירים מבתיהם על פי הוראות המועצה.

למבני הציבור האחרים ישנה חשיבות רבה.
בית-החולים משמש כמקום מנוחה וריפוי לפועלים העובדים ללא לאות.
בית-הספר מאפשר לייצר דיירים טובים יותר (כדי לאכלס את המבנים בדיירים ברמה גבוהה).
הפארק הוא פינה ירוקה בין כל שטחי הבנייה הצפופים.

ציונים

גרפיקה

יופי! כאשר אנו מביטים מלמעלה על אזורי העיר, אנו רואים את בעלי התפקידים ואת הדיירים מסתובבים בעיר. והם נראים נהדר. המבנים השונים מתוארים בפירוט רב, כולל אתרי הבנייה המוקפים גדר עץ וערמות פיגומים.
בכניסה לתוך הבית אנו רואים, מלבד הנתונים על מצב הבית והדיירים, גם קטע וידאו המתאר את מצבם, וכשהם כועסים על שכר הדירה הגבוה, שומעים היטב את הצעקות.
★★★★★



סאונד

קולות הבנייה, תגובת הדמויות, כאשר בוחרים אותן, נשמעים היטב ותורמים לציון הגבוה. אולם, החשוב ביותר הוא שהאפקטים הקוליים עוזרים בניהול העיר. קולות כחכוח הגרון של דייר לא מרוצה מפנה אותנו מיד לטפל בבעיה, כמו גם קולות פצפוץ ושריפה המחייבים לשלוח מידית טכנאי תיקונים לבית.

★★★★+

פסקול

משתנה, בהתאם למקום ההתרחשות שבו אנו נמצאים באותו רגע, ובכך תורם לאווירת המשחק. המוסיקה נעימה לאוזן ובאיכות טובה.

★★★

משחקיות

חוברת ההסברים בעברית-דלה, לטעמי. חסר בה הסבר מפורט על כל מבנה ועל האפשריות השונות בו, וכן טבלת התקדמות המסבירה מה הן "דרישות הקדם" לכל מבנה. כמו כן, נדרש זמן-מה כדי ללמוד כיצד לבצע משימות שונות. אבל, לאחר הלימוד הראשוני, כל פעולה נמצאת במרחק של 2-3 "הקלקות" עכבר. חלוקת המסך מוכרת ממשחקי אסטרטגיה אחרים. שני שלישים מגודל המסך מתארים את מקום ההתרחשות, ובו ניתן לסרוק את כל מפת העיר. בשליש הנוסף של המסך קיימים אייקונים המסבירים בבירור את הפעולות האפשריות לביצוע בכל מבנה ועם כל בעל תפקיד בעיר.

★★★★

קושי

קיימות 3 רמות קושי המשפיעות על מידת התחכום של היריב ועל התנהגותם של הדיירים. בחירה במשימת "בנייה בלבד" מהווה קרש קפיצה מצוין ללימוד המשחק, ומכאן ניתן להתקדם הן ברמת הקושי והן בסוג המשימה להשגת דרגת הקושי הרצויה.

★★★★

חיי מדף

המשחק אינו כולל שלבים שעלינו לעבור בצורה סדרתית. הגיוון במשחק הוא במשימת-העל שבחרנו להגדרת הניצחון:

- רווח של מיליון דולר בתקופה של 40 שנה.
- בניית מבנה אחד מכל סוג אפשרי, וסיום בפירמידה של פרעה.
- בניית מבנה בכל אחד מהשטחים שבמפה.
- אוטופיה - כל דייריכם יהיו רגועים ושמחים.
- בנייה, בנייה ושוב בנייה - מתאים למתחילים.
- בבנייה והתקדמות ללא כל הפרעות.

מלבד משימות גדולות אלו, המועצה, גם היא, תציג דרישה למשימות משנה. אם לא ממלאים אותן, הדבר גורם לסיום המשחק.

מלבד מגוון המשימות, קיימות גם מפות שונות באזורים אשר להם תוואי שטח שונה. לאוהבי משחקי אסטרטגיה המשלבים ויסות המשאבים ושליטה, יחד עם התמודדות במצבים משתנים, מצפות שעות רבות עם משחק זה.

★★★+

התקנה

לא טוב: המשחק מיועד לסביבת DOS. הפעלתו מתוך Windows 95 כללה הרצת Memmaker, עדכון Driver של העכבר והרצת המשחק בגרסה 8MB, למרות שפע המגהבייטס שבמחשב שלי.

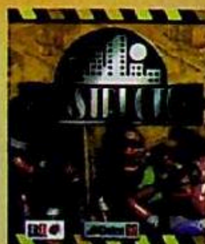
אבל, יש פתרון. באתר החברה באינטרנט (ראו בתעודת הזהות) קיים Patch המאפשר התקנת המשחק והאצתו כאפליקציית Windows 95 מקורית (Native). במקרה זה, אין כל בעיה בהפעלת המשחק (לאחר הפעלת תכנית נוספת לקביעת כרטיס הקול).

★★

סיכום

אינני יודע מה מתכננים ב-MAXIS עבור SimCity 3000, אבל המשחק הזה מציב רף דרישות גבוה. גרפיקה יפהפייה, סאונד מצוין, אתגר מחשבתי והמון הומור, כדוגמת מכתב התלונה שקיבלתי מאחד הדיירים שדרש בציניות ארסית להמשיך ולהפעיל את בית-החרושת הסמוך כל היום וכל הלילה, כי הרעש אינו מפריע לו בכלל.

זהו משחק שאינו מככב במצעדי המכירות של משחקי המחשב, אך למי ש"שרוף" על משחקי אסטרטגיה כמוני, זהו בהחלט משחק מומלץ.

שם: Constructor

שם משפחה: אסטרטגיה בזמן אמת

שם האב: Acclaim, System 3

משפחה בארץ: באג מולטיסיסטם

אחים: SimCity, WarCraft

יתרונות: גרפיקה וסאונד מעולים במשחק הדורש מחשבה ותכנון אסטרטגי.

חסרונות: בעיות התקנה שנפתרות בעזרת הרשת. דורש התחייבות רבה מדי ממי שאינו אוהב משחקי אסטרטגיה.

כתובת ברשת:
www.acclaimnation.com/constructor



Myth

THE FALLEN LORDS

ההקלה היחידה אשר הייתה במהלך הקיצים הללו, היו הלילות. כאשר הזקן השתכר, הוא נהג לצחקק ולספר לנו סיפורים אשר סופרו לו בילדותו.

כפיר אלפנדרי
ראש מסדר האבירים..

״קונאציט, הגיבור שגאל את העולם מן החשיכה. הוא הגיח מן החשיכה באותה עת שהתיישב כוכב שביט ברקיע המערבי. בעת ההיא היה העולם נתון תחת עולם הכבד של בני שבט ה״מירקידיה״. היו אלה אוכלי אדם כה מפחידים, עד שלא מספרים עליהם לילדים.
קונאציט היה היצור האנושי הראשון אשר שרד מקרב עם ה״מירקידיה״, ולא רק ששרד, הוא הצליח לצוד ולאסור את ה״מירקידיה״ בעזרת כלי קדום שנקרא ״טיין״. כאשר הוכחד כל שבט הזדון הזה, הפך קונאציט לקיסר ושלט לאורכה של התקופה הנודעת כ״עידן האור״.
משלב זה, הסיפור מתערפל. יש האומרים כי מת, או נחטף, ואף יש הסוברים שהכוח האצור בחפצים, כמו ה״טיין״, משך והפחיד אותו כאחד.

וכיום?
רוב הארצות כבר שייכות ל- Fallen Lords , שרק לפני שנים אחדות הבעירו את העיר. וכדברי הכוהן הזקן, האור והחושך אוחזים בשלטון זה אחר זה, והארץ שייכת לאדם או לאל מתים...״.

וזהו, בעצם, המשחק:
לצריך לעבור משימה אחר משימה, בניסיון להציל את הארץ ולהעביר את הרוע מן העולם...

Myth, לכל הדעות, הוא אחד הטובים מבין משחקי האסטרטגיה-בזמן-אמת שנראו על מסכנו בזמן האחרון. מי שמחפש משחק קל וזורם, ימצא את עצמו מקלל וזועם ומטיח במסך קללות וגידופים על כך, ששוב כל צבאו הפך לחתיכות בשר קצוץ הפזורות בשטח בסדר אקראי.
המשחק בנוי ממבט של היטל-על על הדמויות. כלומר, מבט מלמעלה על שדה הקרב, מזוויות צפייה אחדות.
נשמע פשוט? בכלל לא!
במשחק ניכרת השקעה עצומה בפרטים (מזג-אוויר וטופוגרפיה), ולכל יחידה יהיו התפוקות הספציפיות שלה בצורת השטח הייחודית לה.

לדוגמה, יש יתרון ברור אם תמקמו את הקשתים שלכם על גבעה שחולשת על שאר הסביבה, או בעמק קטן וצר. חשוב לציין שטעויות כמו אלו שהוזכרו, גורמות לצבא שלכם להידלדל ולצבע האדום להיות דומיננטי על המסך...

הפירוט האינפורמטיבי על היחידות אינו רב, יחסית, ושם ודרגת היחידה הם כמעט כל שתידרשו לדעת. ההתמקדות היא בהצבת הדמות ובשליטה בה.
בחלק גדול של המשחק תידרשו להפגין רמה גבוהה של פיקוד ושליטה:

מבחינת החשיבה - תצטרכו לקבל החלטות במהירות רבה מאוד, ולהחליט מספר רב של החלטות בזמן קצוב.
במישור התפעולי - עליכם להקליק על העכבר ולהקליד על המקלדת במהירות שיא. המשחק מתמקד בדברים הקטנים ביותר הקשורים בפיקוד, כמו, תצורת הכוח בשעת הליכה ובשעת קרב.

ניתן לבחור מבין עשרה סוגים של מבנה קרבי (שורה, שורה צפופה, ראש חץ, מעגל וכו׳). ישנן פקודות מיוחדות לפיזור הכוח, לנסיגה, לסיור שגרתי (פטרול) ועוד.

אפשר, אפילו, לבחור את הכיוון שאליו יביטו היחידות.
אלו מהן שיביטו לכיוון הלא-נכון, יהיו הראשונות למות.
ואם יהיו עם הפנים לכיוון ההליכה שלהן, הדבר יפחית את הבלגן הרוחש בשדה הקרב הדינמי.



חיילים - החיילים הבסיסיים במשחק הם הלוחמים. אותה דמות העוטה שריון כסוף, מגן ונשק. הם משמשים ככוח העיקרי התוקף והמגן, ואיתם מתבצע עיקר הקרב.

קשתים - אותם בעלי שריון וקשת, אשר בטווח הרחוק מסוגלים לירות ולהסב נזקים כבדים לאויב, אם כי מקרוב הם נקצצים במהירות, וכמובן שלמקם אותם על ראש גבעה החולשת על מעבר הכרחי, תהיה פעולה מחוכמת.

גמדים - אנשים קטנים ונרגזים, זורקים פצצות תבערה, שמתפוצצות וגורמות את מרב הנזק מבין מגוון כלי המשתתפים בקרב. אולם, חשוב לדעת היכן למקם אותם, משום שבצליפה ובזריקה מכוונת הם לא הכי... (כנראה שיש לזה קשר ישיר עם אהבת הבירה והשיכר..). ולכן, אם תמקמו אותם בתוך שורות הלוחמים, אל תתפלאו אם מחצית מהכוח שלכם יעוף באוויר (תוך כדי התפרקותו לחלקים קטנים).

כמובן שככל ששחקן משחק טוב יותר, הוא עולה ברמת הניסיון, וזריזותו ותפקודו משתפרים, כך שהכוח שאתם מקבלים בתחילת המשימה, אינו "בשר תותחים", כי אם דמות שצריכים להשקיע בה ולטפח אותה.

האויבים - רבים ושונים. ניתן לאמור, שגם למחשב יש טקטיקה מצוינת - האויבים אינם טיפשים כלל וכלל, והם משתמשים באיגופים ובמארבים.
ולא אחת קורה, שדווקא בשעת פיקוד על החלק הקדמי של פלוגתכם, לפתע אתם מגלים שחלקו האחורי של הצבא נשחט כליל, וכמה דמויות חומקות אל בין העצים. וכאן המקום לציין את המפה האוטומטית (בקצה הימני העליון של המסך) שעוזרת לכם לקלוט את המארבים הללו.

ציונים:

גרפיקה

מצוינת. אמנם, הסרטים בתצורה מצוירת (ומיושנת מעט), אולם, ישנה השקעה רבה בצורות הנוף ובטופוגרפיה. משחק זה משלב בצורה החדשנית ביותר את הגרפיקה התלת-ממדית, והתוצאות מרהיבות. המשחק מנצל את מלוא כוחו של המאיץ הגרפי (3Dfx), שהוא מאיץ גרפי הנמצא בחומרה (בכרטיסי המסך החדשים קיים הרכיב הזה).
בתצורה שהיא - Real Time Strategy - ניכרת השקעה עצומה בצורות הנוף הטופוגרפיות, וכפי שהוזכר, ניתן לראות ולשנות את זוויות המצלמה בצורה חלקה ויוצאת מן הכלל. אפשר אף להגביר, או להפחית, את רמת הפירוט של הנוף או לעלות ברזולוציה. צריך רק לקחת בחשבון את העובדה שהמשחק צריך הרבה "כוחות סוס" של CPU.

★★★★★







סאונד

טוב מאוד. ניתן לבחור את עוצמת הקול ואת קולות הרקע, אבל הדבר המדהים באמת הוא "אפקט הסטריאו":
קולות הקרב נשמעים דרך ערוץ הרמקול הימני או השמאלי, יחסית למצלמה, ופצצה שמתפוצצת משמאלכם תישמע דרך רמקול שמאל, וחץ שנורה לימינכם, יישמע דרך רמקול ימין.

הערה אישית:
לשמוע את המשחק מבעד לאוזניות - תענוג. זעקות הקרב, רטינות הלוחמים על תיזוז יתר, וכמובן זעקות המוות של האויבים (או במקרים רבים של פלוגתכם...) נשמעים ריאליסטיות מתמיד.

★★★★

פסקול

לצערי, אין במשחק מוסיקה ממש, שנשמעת לאורך המשימה, אלא קולות "אמיתיים" שמייצגים את הסביבה (משב הרוח, צעדים וכדי). לעניות דעתי, לא היה מזיק להוסיף קצת מוסיקה קצבית...

★★

משחקיות

אמנם, ניתן לבחור את אותה המשימה ולחזור עליה בטקטיקה שונה.
אולם, אין ממון של משימות, ולדעתי, בהשקעה לא גדולה יכלו מפתחי המשחק ליצור זאת. (ואני מעז לאמור שגם Scenario-Builder לא היה מזיק!)
כאן, האפשרות היחידה היא ה-Campaign-Game וחבל! הממשק שונה ממשקים מוכרים. בניסיון לפשט, כמה שניתן, את השימוש בעכבר, למעשה העמיסו את מרב הפונקציות על המקלדת, כך ששימוש שוטף במשחק ידרוש "קואורדינציית עכבר-מקלדת" גבוהה יחסית.
בסך הכול, לא מצאתי את צורת הממשק נוחה וידידותית. המשחק קשה, יחסית, וצריך לבצע הרבה משימות עד שמתרגלים לממשק. חשוב לציין לטובה את משחק ההדרכה (Tutorial) ואת חוברת ההוראות המצורפת (והמתורגמת כראוי).

באשר למשחק רב-משתמשים, במשחק זה מושם דגש עצום על אפשרויות המשחק ברשת. למשחק מצורף קוד סודי שבעזרתו נרשמים באתר ופותחים חשבון שחקן, כך שתוכלו לקחת את פלוגתכם למלחמות וירטואליות בסייבר-ספייס. חלקה הנכבד של חוברת ההדרכה מתמקד במשחק רב-משתתפים והגיע הזמן שהמשחקים הבאים ייחשפו יותר לצורת משחק זו.

★★★★

התקנה

בסך הכול - קלה וידידותית. ההתקנה הקטנה מנצלת 32MB, וההתקנה הרצינית תדרוש 345MB(!!!). לא היו בעיות מיוחדות בהתקנה, אולם, חשוב לציין בזהירות את ה-DirectX5, שדרוש ידע קצת יותר מבסיסי, כדי להתקין אותה באופן נכון. אל תחסכו זמן בקריאת כל קובצי ה-Readme, כדי שלא תגלו בשלב של הדלקת המחשב מחדש, שהמחשב שלכם אינו מזהה את עצמו... ניתן להתקין גם את גרסת ה-Network למשחק רב-משתתפים, ועוד נרחיב עליה בהמשך. אפשר לשחק את המשחק במחשב בינוני ומעלה (ראו דרישות מערכת), אולם, המשחק תומך בכל חידושי הגרפיקה באופן מושלם (3Dfx,Gamma), זה דורש לפחות 20MB), וכדי לנצל את כל תכונות המשחק, דרוש מחשב חזק יחסית.

★★★★

כללי

המשחק מתמקד באופן ישיר בטקטיקה ובאסטרטגיה בצורה המפורטת ביותר, ומי שמחפש את זה, ימצא את "Myth" מושלם בשבילו.

בסך הכול, המשחק קיבל ציונים גבוהים גם בעיתונים "שמעבר לים", ובשמחה אני מצטרף אליהם ונותן ל-Myth את הציון 4.5!!





שם: Myth- The Fallen Lords

שם משפחה: Real Time Strategy

שם האב: Bungie

משפחה בארץ: הד-ארצי מולטימדיה

אחים: נכון לעכשיו - בן יחיד...(או "בן משודרג" של C&C, Warcraft).

יתרונות: משחק גרפי מהמם. מעלה את ז'אנר משחקי האסטרטגיה לרמה חדשה.

חסרונות: משחקיות, ממשק די קשה לתפעול.

MYST 2 RIVEN

דורון ניר

בעולם משחקי המחשב ישנם כמה משחקים שהגיית שמם בלבד גורמת לכל שחקן מחשב שמכבד את עצמו לצקצוקי לשון מלאי עונג ולגניחות עילפון מהסוג שמאפיין, בדרך-כלל, יונקים הולכי-על-ארבע.

אלה הם המשחקים הבודדים שהופכים לתופעות של ממש, וגורמים ל"יישור קו" בכל התעשייה, עם טכנולוגיות חדשות, אלמנטים חדשניים של משחקיות ורף מאמצים חדש בכל הנוגע לעיצוב משחקים עתידיים.

Myst - המשחק הראשון שהפיקה חברת Cyan, בבעלות האחים כריס ורובין מילר, הוא הרבה יותר מתופעה. מיד עם יציאתו לשוק בשנת 93', כבש את המקום הראשון במצעדי המכירות של משחקי המחשב, ולא ירד מהמקום הראשון מאז ועד היום !!!

אלה מכם שאינם בקיאים בהלכות עולם הבידור האלקטרוני, ימשכו בוודאי בכתפיים ויגידו: "אז מה ?", ומיד יקפוץ שחקן מושבע ויסביר לכם שבשוק שבו חיי המדף של משחק ממוצע הם קצרים יותר מחייה של חבילת טישיו בינונית, משחק שמוסיף להיות "המשחק הנמכר ביותר בעולם" במשך 4 שנים רצופות, יש בו משהו מיוחד.

העלילה ב-Myst הציגה בפנינו עולם קסום, שלתוכו נפלנו בעקבות מציאה אקראית של ספר.

הספר, מסתבר, הוא "ספר-קישור" לאי MYST, שהוא אחד האיים של אנשי ה"ד'ני". אנשים אלה הם חלק מתרבות עתיקה ומפוארת של מספרי סיפורים, שהייתה להם היכולת המופלאה לכתוב ספרים, וכאשר הספרים היו גמורים, העולם שאותו תיארו היה קם לתחייה ומתממש.

כדי להגיע אליו, יש רק לנגוע ב"חלון הקישור" שבעמוד הראשון, ומיד נשאבים לתוכו.

תרבות הד'ני נכחדה לפני שנים רבות, וכל שנותר ממנה הוא אטרוס ומשפחתו, האחרונים שניחנו ביכולת המופלאה.

בסופו של Myst, לאחר שהצלתם את אטרוס מגורלו האיום שגזרו עליו בניו המטורפים, סיפר לכם אטרוס שלמעשה, צרה גדולה הרבה יותר מאיימת עליו ועל כל שרידי תרבות הד'ני.



כאן, למעשה, מתחיל RIVEN.

אלא ש-Riven נשאר עם הממשק הקודם של סדרת השקופיות, ורק אנימציה התוספה לתמונות הקבועות (ציפורים עפות, מים מתנועעים, חיפושיות מטיילות). לעומת זאת, המנוע הגרפי חסר התחכום מפוצה בגרפיקה מדהימה של התמונות עצמן.

Riven, כמו קודמו, הוא יצירת אמנות של ממש, שמותחת את גבולות הדמיון למרווזות מופלאים. מספר הפרטים בכל תמונה היא עצום, וזאת מבלי להתפשר על האיכות, על כושר ההמצאה ועל היופי של כל פרט.

אותה אוכלוסייה עצומה של משתמשים אינה מעונינת במשחקים מתוחכמים, מרובי מקשים ודורשי קואורדינציה. Myst, כמו גם Riven, מספקים את התשובה המוחצת: משחק עם ממשק הפעלה פשוט להחריד, גרפיקה מדהימה, וסיפור שאינו מבזה את האינטליגנציה של השחקן המבוגר. כל אלה מצטרפים יחד ונותנים את שני המשחקים הנמכרים ביותר בכל הזמנים. והמבקרים (מה לעשות?) ייאלצו הפעם לרטון מתחת לשפמם הקטנוני ולחכות ל-Quake 3...

אטרוס מספר שגם אביו הוא לא בדיוק איש נקי-לבב (איזו משפחה !?!), ושכלא את אשתו של אטרוס בעולם נוסף, Riven שמו, ולאחר מכן נכלא בעצמו בעולם אחר, בעקבות מלכודת שהציבו לו אטרוס ואשתו מבעוד מועד.

עליכם לצאת אל העולם Riven, להציל את אשתו של אטרוס ולכלוא את אביו הרשע, גן, בספר-עולם, שהוא כלא מיוחד שכתב אטרוס.

עד כאן, העלילה, ומכאן הביקורת.

MYST היה המשחק הראשון שקניתי ל-CD-ROM. הוא סימל עבור עולם המשחקים כולו, יחד עם 7th Guest, את המעבר של עולם המשחקים למולטימדיה: סרטי וידאו דגומים, סאונד רציף ודגום באיכות 16 ביט, ויותר מכול, כמות אדירה של אינפורמציה שניתן להעביר אותה, בלי האילוץ המזעזע של מספר הדיסקטים ההולך וגדל של המשחקים באותם ימים.

לעומתו, Riven, לא רק שלא מחדש דבר מבחינה טכנולוגית, הוא אפילו "נצמד" קצת יותר מדי לעבר. ב-Myst המשחק התקדם דרך סדרה של תמונות קבועות, מעין רצף שקופיות, שהתחייב מהגרפיקה המתקדמת מאוד ביחס לחומרה במחשב הממוצע.

מאז ועד היום, הטכנולוגיה של משחקי ההרפתקה התקדמה בזינוקים אדירים, וכבר לפני שנה, במשחק Atlantis, ראינו מנוע גרפי שמאפשר התבוננות חופשית תלת-ממדית בחלל.

העולם Riven מורכב מחמישה איים, שמקושרים ביניהם במערכת של קרוניות עיליות, תת-קרקעיות, ואפילו תת-מימיות. חיות נדירות ומוזרות, שבטים נסתרים ומכונות נסתרות.



כל אלה ישמשו אתכם בדרך אל הפתרון.

הכנת רשימות תוך כדי המשחק, היא ממש הכרחית, שכן ישנם המון רמזים (חלק מהם אינו חיוני למשחק), כך שהיכולת להתבונן על כל הרמזים שאספתם תגדיל את סיכוייכם לפתור את המשחק מבלי להזדקק לפתרון, שקיים באינטרנט.

בנוסף לכך, ובדומה ל-Myst , רמזים רבים חבויים בפסקול, ומומלץ להקשיב בקפידה לקולות השונים, ומה גם שהפסקול הוא מושלם ותורם רבות לאווירה המיוחדת של כל אחד מהאיים.



רוב המגזינים שסוקרים משחקי מחשב בעולם, זיכו את Riven בציונים פושרים למדי, ולמרות זאת, המשחק, נכון להיום, הוא המשחק השני הנמכר ביותר בעולם (800000 עותקים בשלושת החודשים האחרונים של 97'. במקום הראשון, כמובן, נמצא Myst עצמו).

איך אפשר להסביר זאת!

התשובה שלי לכך היא שרבים מהמשתמשים במחשב אינם משחקים בו באופן קבוע (פרט לסוליטייר).

גרפיקה

כמו שאמרתי, הגרפיקה פשוט מדהימה. בכל תמונה במשחק הושקע מעל ומעבר, וניכר שארבע השנים שחלפו בפיתוח Riven, לא בוזבזו. למרות המנוע הגרפי הפשוט להכעיס, העושר הוויזואלי והאפקטים שמעשירים את העולם הנראה, מפצים על כך. בנוסף, Myst, בשל המחשבים האיטיים ששלטו אז בשוק, נאלץ להסתפק באנימציה דלה, על חלק קטן מהמסך.

משחכיף

RIVEN נוקס ובגדול: אנימציה גדולה מהחיים, ראוותנית וצבעונית, שוטפת את המסך לאורך כל המשחק. ה"נסיעות" במערכת הקרוניות בין האיים השונים ב-Riven, הם מקטעי אנימציית המחשב המדהימים שירונדרו" אי-פעם !!!

★★★★★



סאונד

האפקטים הקוליים לאורך המשחק, בדיוק כמו הגרפיקה, הם מפורטים, צלולים ומשלימים את האווירה המיוחדת שציפיתי לה. בנוסף לכך, הם מהווים חלק משמעותי מפתרון החידות (אינני מתכוון לחידות מוסיקליות בסגנון "חזור-על-הצירוף"). המעברים בין תמונה לתמונה, מבחינת הסאונד, הם חלקים ובלתי מורגשים ממש; ורעשי הרקע, כמו גם קולות ההפעלה של המכונות השונות, מגוונים ומדויקים עד לרמת גלגל השיניים הבודד...

אם יש חסרון בתחום הסאונד, הרי הוא בכך שאתם, כדמות הראשית במשחק, לא נשמעים אפילו ברמז. לא צעדים, לא נשימות, כלום. חסרון, לדעתי, אך מוסיף לתחושת ה"ריחוף" הקלה שמלווה את כל המשחק.

★★★★+

פסקול

לא שאין מוסיקה יפה ב-Riven ישנה בחירה מודעת של יוצרי המשחק ליצור פסקול "שקוף", כך שבכלל לא תרגישו שמוסיקה מתנגנת ברקע. אזורים רבים במשחק הם נטולי מוסיקה לחלוטין (בדרך כלל, אזורי "חוץ"), ובאזורי "פנים", המוסיקה, בדרך כלל, היא אוורירית. הייתי מצפה לנעימות קצת יותר סוחפות מבחינת ההלחנה במוצר שהשקעה בו כה רבה, אך גם כך, חוויית ההאזנה למשחק היא מענגת למדי.

★★★+

משחקיות

הבעיה הגדולה של RIVEN היא דווקא בתחום זה. ראשית, ממשק ההפעלה הוא שיא הפשטות. הקישו עם העכבר במקום הנכון והתקדמו לשם. זה אינו חסרון, תגידו בוודאי, אלא שהנטייה לפשטות-יתר בממשק ההפעלה גרמה לכך שוויתרו על אלמנטים שיכלו להוסיף המון, כמו יומן רמזים אוטומטי (ע"ע Gabriel Knight) ואפילו מכשיר הקלטה.

הממשק הנוכחי מחייב הרכבת רשימות תוך כדי המשחק, ואפילו קריאה (!!) ממושכת של ספרים שונים המפוזרים ב-Riven וכתובים בכתב יד מחובר בלתי- אפשרי.

★★★+

קושי ואינטליגנציה

אתחיל ואומר שזוהי אחת ההרפתקאות הקשות ששיחקתי אי פעם. אלא שהציון המושלם כאן לא ניתן בגלל הקושי הרב, אלא בגלל העובדה שלמרות הקושי העצום בפתרון החידות, המשחק הוא "הוגן" מאוד, כלומר, כל הרמזים נמצאים בו, רק צריך לשים לב אליהם. בנוסף לכך, לאורך כל המשחק לא נתקלתי בחידות "שרירותיות", כאלו שאין מושג איך אמורים לנחש אותן (מהסוג של "שים את המטאטא באגזוז של המכונית, כדי שהמכונית תעוף..."). הבעיה היחידה במשחק הוגן כזה היא שלעתים, זה מסוכן "לענות" את השחקן בחידות קשות מדי, כי הוא פשוט יתייאש. בכל מקרה, לחובבי חידות המיצר, מובטח כאן אימון מוחי לא מבוטל.

★★★★

אורך-חיים

כמו בכל משחק-הרפתקה, אין הרבה מה לעשות לאחר שמסיימים את המשחק בפעם הראשונה. תשובת היוצרים של Riven היא שהעולם של Riven הוא עולם עשיר ומלא, שתענוג לשוטט בו "סתם בשביל הכיף". יכול להיות, אבל כמה אפשר לשוטט בעולם שסיימתם לפתור בו את החידות? על כך תשיבו בעצמכם לאחר שתשחקו.

דבר נוסף: בסך הכול, אין שעות-משחק רבות, וחלק גדול מהן (ברוטו) עובר בקריאת ספרים (במשחק) וב"שבירת הראש" בניסיון לפתור את החידה הנוכחית...

★★★

התקנה

קלה מאוד. דרישות המערכת הן נמוכות, כך שכמעט כל מחשב פנטיום יכול להריץ את המשחק בלי בעיות. המשחק פרוש על חמישה תקליטורים ומצריך לעתים החלפה תכופה של התקליטורים בכונן, אך זאת רק אם אתם מתעקשים "לדלג" הרבה בין האיים, דבר שאינו נחוץ.

ישנה חוברת התקנה בעברית, ואפילו התרגום לא-רע. בנוסף, המשחק מתקין אוטומטית את כל הרכיבים הדרושים, וכמו כן אינו תופס מקום רב בכונן הקשיח (כ- 70 מגה).

★★★★

סה"כ

חיכיתי חודשים ארוכים למשחק הזה, ואני יוצא ממנו ברגשות מעורבים. הגרפיקה בהחלט מקיימת את כל מה שציפיתי לו, אבל כנראה, המשחקים המצוינים שקיימים כיום בשוק קצת חידדו את שיני הביקורת. בכל מה שנוגע לכותר אינטראקטיבי מהסוג שמאפיין זמרים או להקות, Riven הוא ממש יצירת אמנות מופתית. כמשחק הרפתקה... קצת פחות. למרות כל זאת, אני בטוח שכל מי שאהב את Myst, לא יתאכזב מ-Riven ואני גם בטוח שלמרות הביקורת, הקהל יודע מה טוב בשבילו, ואני כאן רק כדי לבקר...

★★★★



★★★★

שם: Riven

שם משפחה: הרפתקה

הורים: Red Orb ,Cyan

משפחה בארץ: באג מולטיסיסטם

אחים: Zork Nemesis ,Myst

יתרונות: מדהים ביופיו, סאונד איכותי, אתגר מחשבתי ממדרגה ראשונה.

חסרונות: החידות עלולות "לטגן" את המוח. ממשק פשוט, אורך חיים קצר.





ירון משולם:
אני תקוע בחלקו השני של המשחק "D". לאחר שלקחתי את החרב ופתחתי בעזרתה את הדלת שבגן, נתקעתי, ואני לא יודע מה לעשות (זה נראה כמו קודים או משהו כזה).



קודם כול, אני מתנצל שלא עניתי מוקדם יותר.
ולפתרון: עלה במדרגות וגש לטלסקופ. פנה ימינה וסובב את הסמלים שמצורפים לטלסק ולחץ - וקשת. פנה שמאלה והסתכל דרך הטלסקופ.
שים לב לצבע של הכוכבים ("קשת" - ירוק). פנה ימינה ושנה את הסמלים לזוג קווים גליים.
פנה ימינה והשתמש בטלסקופ שנית ("דלי" - כחול בהיר). רד מהמגדל וצא. פנה ימינה והתקרב לפסל של ה"קשת" ולחץ על הכפתור הירוק. התקרב לפסל של ה"דלי" ולחץ על הכפתור הכחול הבהיר. הבט במראה שבתיבה העולה. לך לחדר העגול וסובב את הגלגל 10 פעמים. הסתובב ורד במדרגות. פנה שמאלה ופתח את התיבה.
כל זאת רק כדי להשיג אקדח.



אסי שטאובר:
יש לי בעיה עם המשחק Betrayal In Antara. כשאני מגיע לגשר שלפני Ticoro, אני לא יודע איך לעבור אותו.

אכן כן, קשה לעבור את הגשר הנ"ל. אז למה להסתבך? בעיקר כשיש דרך אחרת. תיאלץ לחזור ל-Panitzo, וקצת בצפון-מזרח, בהרים שלידו תמצא מעבר בין ההרים שיביא אותך לגשר חלופי. משם המשך לצפון-מזרח ותגיע לטיקורו.



רואי שבי מראשון לציון:
נתקעתי במשחק "עולם הדיסק". אני לא יודע איך להביא לדרקון את ששת הדברים המוזהבים.
נתתי לו כבר 3 דברים: שפכטל, חגורה ושן. אנא עזור לי, כבר ניסיתי הכול!



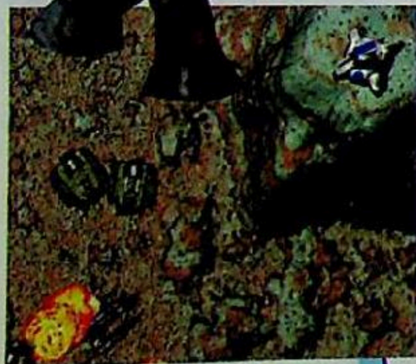
פספסת שלושה חפצים:
1) קודם כול, **בחנות האלכימאי** השתמש בחבית הקטנה על האח. ואז את החוט עם החבית.
צא. בעזרת הגפרורים, הדלק את הפתיל שיוצא מצינור הניקוז, ואז תקבל מברשת זהב.
2) **בארמון**, השתמש בכתם הדיו על השומר, כדי להיכנס. דבר עם האיכר. השתמש בזבל על ליצן החצר. השתמש בבועות אמבט באמבטיה (למרבה הפלא). והרי לך פעמון מזהב.
3) **בצללים**, קח את השפכטל. עכשיו, פנה ימינה לצריף. הסולם יעזור לך לעבור. נסה לקחת את המפתח. השתמש בנוצה על הגנב וקח את מפתח השלד הזהוב.
עכשיו תוכל לתת הכול לדרקון.
בהצלחה.



נדב לביא:
האם יש קודים למשחק Total Annihilation, ואם כן, מה הם?

יש קודים רבים!
לחץ ENTER ואת סימן הפלוס (+), ואז הקש אחד מהקודים מהרשימה ולחץ שנית ENTER, כדי להפעילו.
ATM - מוסיף מתכת ואנרגיה באלף.
RADAR - דאר מכסה שטח מלא.
NOWISEE - מגלה מפה.
DOUBLESHOT - כל הנשקים מכפילים את הפגיעה.
IWIN - ניצחת.
SING - היחידות ישירו בעת קבלת פקודה.
SWITCHALT - בעזרת מקש ה-Alt ומספר כלשהו, תוכל להחליף יחידות.
VIEW# - במקום # הכנס את מספר השחקן שלו, תראה את כמות המתכת והאנרגיה שברשותו.

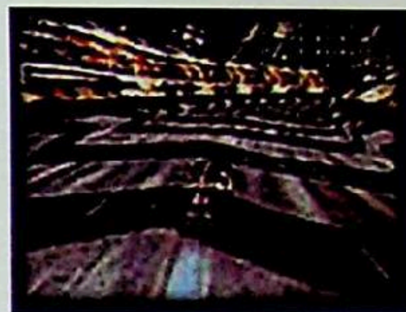




משחכיף



אלדר קלופ:
לא מזמן קיבלתי את המשחק POD והייתי מאוד רוצה לדעת אם יש קודים למשחק הזה.



האם יש משחק שאין לו קודים! הנה רשימה של קודים למשחק הזה:
CRASH, MAP, LABEL, RETRO, MAP+F9, GARAG, MIRROR, SURPRISE, HOULIGAN.
נסה ותיווכח.



עומרי טל מרמת גן:
1. רציתי לשאול אם יש למשחק "גובלינים 3" קודים, ואם תוכל להביא לי אותם.

להביא לך, לאן?!
את התשובות אני "מביא" רק לכאן.
והנה הקודים לכל השלבים שבמשחק:
VQVQFDE, ICIGCAA, ECPQPCC, FTWKFEN, HQWFTFW, DWNDGbW, JCJCJHM, ICVGCGT, HNWVFKA, FTQKULD, DCPLPMG, EWDGONK, TCNGTOV, TCVQRPM, IQDNKQO, KKKPURE, NGOGKSP, NNGWTTO, LGWFGUS, TQNGFVC



2. אני מכיר את המשחק Rayman. התוכל להגיד לי את הקודים שבמשחק הזה? ואני יודע שיש קודים למשחק הזה.

הקודים המפורסמים של Rayman... האם יש מי שלא מכיר אותם?! כבר פרסמתי אותם בעבר הרחוק ומאז ועד היום אנשים ממשיכים לשלוח אותם אליי.
אפרסם אותם שנית, למענך, אך כדאי שתדע שבמכתב שקיבלתי, הכותב טוען שהם אינם עובדים בכלל.
והקודים... הם:
RAYPOINT ,RAYWIZ ,ALLWORLD, POWER ,RAYLIVES ,GOLDFIST ,WINMAP.

הקודים הנ"ל הם באדיבות:
גיא כץ, רז לוי, אורי שברוצקי, ירין ארליך, אבירם בוצר, יואב מגור, לינור אלישע ורבים וטובים אחרים.
בשעתו, אסיף תשבי מסר, שלאחר שהבסת את אדון החושך, הקש CBRAY, כדי להגיע לשלב נוסף.
ועבדך הנאמן שמע על סיסמה סודית שתיתן לך פחות או יותר הכול:
942KV3W9XD



3. אני יודע שיש קודים למשחק Quake 1 אבל אין לי את הקודים. בבקשה תן לי אותם.

קח!
לחץ "]" ואז הקש את הקודים הבאים:
GOD - God Mode.
NOCLIP - לעבור דרך קירות.
IMPULSE 9 - כל הנשקים והמפתחות.
KILL - התאבדות (לא לנסות בבית)
FLY - מעופף.
MAP E#M# - קפוץ שלב.
תפסת?

לפחות אי אפשר להגיד בסדר פסח שאתה הבן ש"לא יודע לשאול".

Little Big Adventure



ציפי:
אני תקועה במשחק Little Big Adventure 2:
מצאתי כבר את שלושת החלקים:
Mosquiettes, Wannies ו-Ceps, אך את הרביעי איני מוצאת. הוא שייך בוודאי ל-Francos, כי מצאתי שם את הצוואה של מי שהחביא את החלק. אבל, מה לעשות, לא הולך לי! אשמח אם תפתור לי את הבעיה.

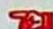




תשובה
אכן, ההודעה שבביתו של פרנקוס קצת מבלבלת. כדאי שתפעלי לפי ההוראות האלו:
את הגב יש להפנות לעץ ואת החזית לבזאר שבו קנית (אני מקווה) את המעדר. תהיי במצב ספורטיבי, ולכי 5-7 צעדים, עד שתגיעי לדשא. הסתובבי והתחילי לחפור.



יניב טל מתל אביב:
אני מבקש לדעת את הקודים בTheme Hospital.



אענה לך, למרות שהקודים כבר פורסמו במדור זה בעבר. בפעם הבאה, שים לב, אפרים!
כאשר מגיעה הודעה (בפס הקטן התחתון), אתה נכנס לפקס.
בפקס ישנם מספרים שאפשר ללחוץ עליהם.
לחץ על: 7287 וגם על הכפתור הירוק, כדי להגיע לשלב ירייה בחולדות בסוף השלב.





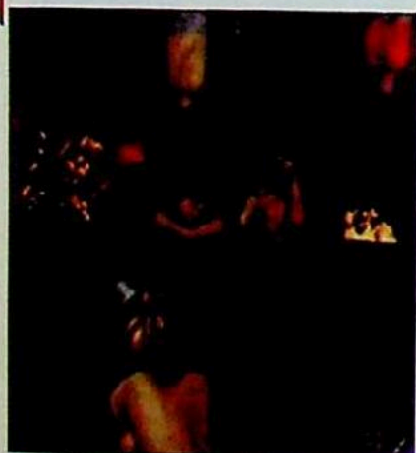
ויותר חשוב, לחץ 24328 ועל הכפתור הירוק, כדי להפעיל את הצ'יטים.
לאחר שעשית זאת, תוכל ללחוץ Shift+C לעשרת אלפים דולר (והודעה משעשעת מהקריינית) וגם Ctrl+C, כדי לגמור את כל המחקר ולאפשר לך לבנות את כל המבנים (גם את אלה שאתה לא צריך בשלבים מסוימים). ואם אתה ממש רוצה לגמור את העסק -
F11 - כדי להפסיד ו-F12, כדי לנצח.

לשלוח?! למה לשלוח אם אני יכול לפרסם בעיתון? ואז, אתה תקבל אותם, גם השם שלך יופיע בעיתון וגם אנשים אחרים שמעוניינים בקודים למשחק הנ"ל, יוכלו ליהנות?!

הקודים הם:
לחץ Backspace (המקש שמוחק) וTAB בזמן המשחק. ואז הקש את הקודים האלה:
God Mode - CHOJIN.
WEAPON - כל הנשק והתחמושת.
AMMO - כל התחמושת.
ARMOR - 200% מגן.
INVISIBLE - דני-דין לשתי דקות.
FULLMAP - מפה מלאה.
בהצלחה, חביבי.



אסף שלוש:
האם תוכל לשלוח אליי דרישות מערכת של המשחק Blood?
ועוד דבר, כשפרסמת את הקודים למשחק הנ"ל (גיליון 70) שכחת לציין שצריך ללחוץ על T, לפני הקשת הקוד, ועל ENTER לאחר מכן.
בתודה.



תודה על התיקון.
דרישות מערכת? ווהי בקשה לא שגרתית.
בכל מקרה:
פנטיום 75, 16MB, DOS 6.2/WIN95, 4xCD



חן קורולנקו:
נתקעתי במשחק דיסקברי (קשרים), בחלק של פתיחת הכספת בקיר, ולמרות שמצאתי את הקוד, לא הצלחתי לפתוח את הכספת. האם תוכל לעזור לי בכך ולתת לי טיפ לפתיחת הכספת.
בתודה.

אין "טיפ" שיעזור לך לפתוח את הכספת, חוץ מהקוד הנכון. אז בוא ונברר אם אתה באמת יודע את הקוד. במגירה האמצעית תמצא את הכרטיס. שים לב למספר בעל 5 הספרות. המספר הזה, ללא כל תחכום נוסף, צריך לפתוח לך את הכספת.
ואל תבייש לפנות אליי בשאלות נוספות.



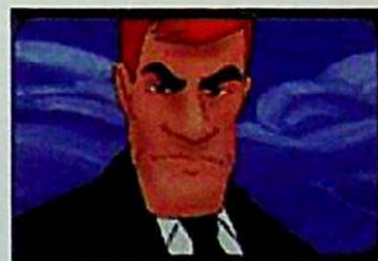
גיל:
אני מבקש לדעת אם יש קודים למשחק CHASM.
אודה לך אם תוכל לשלוח לי אותם אליי.





אמיר מראשל״צ:
התחלתי לשחק במשחק Super Spy ואני נמצא בשלב הראשון של המשחק, מפני שבכל פעם שאני מגיע לחדר של האויב, הפצצה מתפוצצת! מה לעשות? אתה תקוותי היחידה (כי אף אחד אחר לא מכיר את המשחק הזה).
איך לנטרל את הפצצה?
בתודה מראש.







אכן, ״אף אחד אחר לא מכיר את המשחק הזה.״ אך מספיק אדם אחד, טוב, לדוגמה: יהונתן נח, שלא רק מכיר את המשחק אלא גם גמר אותו ושלח אליי בזמנו את הפתרון המלא שלו. ״ולמה לא פרסמת אותו מיד במדור?״ אתה שואל, ובכן, הפתרון מצוין, אך כתב היד מאוד היקשה עליי את הקריאה, כיוון שלא הבנתי את כל הכתוב.
אז הנה הפתרון לנטרול הפצצה, על פי יהונתן (לפחות מה שהצלחתי להבין):
בחדר - לחץ על מתג-האור שמצד ימין. הרכב את המשקפיים ולחץ על הפצצה. קח את המשקפיים ולחץ על הפצצה. קח את הערכה לפירוק פצצות ושנית קח את המשקפיים. קח את המקדחה ואת הלהב האמצעי והוצא את הברגים, חוץ מהבורג הימני. לחץ על העיגול המתכתי והשתמש בפס העבה. חתוך את הרוט הכהה. הסר את המשקפיים והדלק את האור.
מקווה שעזרנו (יהונתן ואנוכי).



יונתן ורסנו:
רציתי לשאול אותך מתי ייצא שוליית המכשף 3 (אם בכלל).
בתודה מראש.



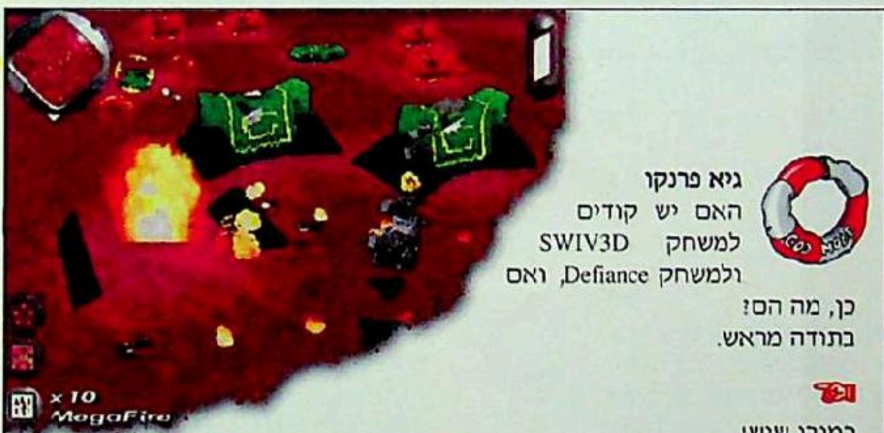
האם אמרתי כבר שאני אוהב שאלות כאלו? בכל מקרה, בחברת AdventureSoft מוסרים שהם עובדים יומם ולילה על המשחק, והם מקווים שהוא ייצא ברבע האחרון של השנה. נמתין בסבלנות...



רון רוזן
יש לי Playstation.
ואת המשחק TombRaider2.
ניסיתי את הקודים מכל מיני מקומות אך שום דבר לא פועל. אם אתם יודעים איך עושים את הקודים ל-playstation תענו לי בבקשה!!!



כדי לקפוץ שלב: פסע לצד שמאל, פסע לצד ימין, פסע שוב לצד שמאל, צעד לאחור, צעד קדימה, הסתובב שלוש פעמים סביב עצמך וקפוץ קדימה.
לנשק: צעד שמאלה, צעד ימינה, צעד שמאלה, צעד אחורה, צעד קדימה, שלושה סיבובים וקפיצה אחורנית.
מקווה שעזרתי





גיא פרנקו
האם יש קודים למשחק SWIV3D ולמשחק Defiance, ואם כן, מה הם?
בתודה מראש.



כמובן שיש!
במשחק SWIV3D כתוב SWIV!AndLetDie (שים לב לאותיות גדולות וקטנות) ב״שחקן חדש״.
עכשיו, תוכל להתחיל במשחק ויהיו לך צ׳יטים למיניהם, למשל:
F12 - מסך נשק
F11 - אפשרויות שונות

למשחק DEFIANCE יש קודים הרבה יותר בנאליים:
לחץ על מקש ה-Pause , כדי לעצור את המשחק, וכתוב:
IAMGOD - God Mode.
GHOST - לעבור בקירות
ALLGUNS - תחמושת חינם לכל הנשקים
HIDENENEMIES - אם נמאס מהאויבים

Olitec Self Memory 56000

גם זעיר וגם מהיר!

רוני טל

מזל טוב!

ל-Olitec Self Memory 33,600kbps, המודם הקטן בעולם, נולד "אח"! עם אותם "הגנים", אך יותר משובח.

חברת OLITEC האירופית, המתמחה בפיתוח חומרה ותוכנה בתחום תקשורת המחשבים ותקשורת בכלל, מי שפיתחה את המוצר החדשני והמפתיע - מודם OLITEC Self Memory - הכריזה על דגם חדיש יותר של המודם הקטן בעולם.

נא להכיר את המוצר הוותיק

זהו מודם חיצוני שמהירותו היא 33,600kbps הוא מיניאטורי ומשוכלל במיוחד, ומשמש, כמובן, גם כפקס, גם כמשיבון אוטומטי, וכמכשיר המאפשר שיחות בקשר דופלקס מלא, ללא מכשיר טלפון.

הוא תואם לכל סוגי ה-PC, אך ניתן לחברו גם למחשב מקינטוש.
גודלו של המודם הזעיר - מדהים:
4 ס"מ x 10.4 ס"מ x 6.4 ס"מ.

המודם מסוגל לפעול גם כאשר המחשב כבוי, ובעצם, גם כאשר אינו מחובר בכלל למחשב, אלא רק לקו הטלפון.

בזיכרון הפנימי שלו, שהוא בגודל 2 מגה ביט ומסוג Flash, אפשר לשמור עד כ- 50 פקסים - יותר מחמישים עמודי A4 בצפיפות ממוצעת וברזולוציה סטנדרטית, ומעל מאה עמודי A4 בצפיפות נמוכה וברזולוציה סטנדרטית.

במקום פקסים, מסוגל המודם לשמור עד 20 דקות של הודעות קוליות, שאותן הוא מקליט בתצורה דיגיטלית.

המודם מבדיל באופן אוטומטי בין פקסים לבין שיחה קולית, מתריע על כך ומאפשר את קבלתם באופן אוטומטי או במענה ידני. ואז, בלחיצת כפתור, ניתן לנהל שיחת טלפון שגרתית, ללא טלפון.
המודם מכיל רמקול מובנה ומגיע עם מיקרופון שולחני, לכן, אין צורך בכרטיס קול.

המוצר החדש נבדל מקודמו בתחומים שונים.

נתחיל במהירות, שכבר אינה 33,600 kbps, אלה 56,000kbps.

נעבור למאפייניו של המוצר החדש:
כפתורי הפעלה נוחים לפעולות, כגון:
העברת קו הטלפון בין מכשיר הטלפון והפקס (אם המודם עונה לשיחה טלפונית לפני שהמשתמש הספיק להרים את השפופרת, או שהמשתמש הרים את השפופרת, אך מקבל צלילי פקס).
השמעת ההודעות שנשמרו במענה הקולי וכד'.
שליחה סימולטנית של מידע קולי ומידע נתונים וטיפול סימולטני בהם. הדבר מאפשר שימוש באפשרויות הטלפוניות בעת העברת נתונים דרך קו הטלפון.
הוא בעל תאימות מלאה ל"חלונות" 95', ומשתמש בטכנולוגיית Plug & Play, כדי לבצע את זיהויו ואת התקנתו במערכת.

אך החידוש המשמעותי ביותר (אופציונלי) הוא -

הוספת שלט רחוק, המאפשר לבצע את כל הפעולות, ללא הדלקת המחשב. למשל:
הדלקתו וכיבויו של המכשיר מרחוק.
שינוי המצב שבו הוא נמצא (טלפוני, מענה קולי, פקס) ותכנותו לפעולה.
לקיחת קו טלפון, חיוג המספר וניתוק שיחה.
שמיעת ההודעות מן המענה הקולי, מחיקתן/שמירתן, והקלטת ההודעה הפרטית שלפני הצפצוף.
וכן הלאה.

אכן, צעד קטנטן לאנושות, אך צעד גדול להתקשרות!

וזו היא רק הה



גיא גזית

סגרנו מעגל בתחום לימודי "חלונות" 95', חשבנו שנגענו כמעט בכל הנושאים האפשריים ושהגיע הזמן לפרוש לגמלאות...

אולם, לא כך הדבר פועל.
הנושא הוא נושא דינמי, ומאז שעסקנו בו לראשונה, נוספו לו, פה ושם, תוספות ושינויים.
כמו כן, מחזור אחד סיים, אמנם, את לימודי הכרת ה"חלונות" , אך עתה הגיע תורו של מחזור אחר, המתחיל את דרכו עתה במבוכי ה"חלונות", והמעגל שסגרנו רק החזיר אותנו אל ההתחלה.

אנשים רבים פונים אליי פעמים רבות בשאלה האם כדאי להתקין מחדש את המערכת. בדרך כלל תשובתי היא "לא", אלא אם אין ברירה אחרת (כיוון שלעיתים זה לא נדרש וזה סתם בזבוז זמן).
עם זאת כתבה זו מיועדת לאותם משתמשי חלונות שקרתה תקלה במחשבם ועליהם להתקין את המערכת מחדש. זוהי תזכורת מרעננת ומדריך צעד אחר צעד למהססים.

אמנם, תוכנת חלונות 98' כבר מגיעה בקול תרועה, אך עד שהיא לא תתבייתת בכל המחשבים (טוב, נסתפק ב-60% מהם), אנו מוצאים לנחוץ להיענות לבקשתם של רבים מקוראינו, שביקשו לשוב קצת אחורה בזמן (בעצם, ממש לעשות Rewind, כמו לקסטת וידיאו).
נקווה שגם קוראינו הוותיקים ישמחו לחזור אל הנושא הזה, **שגדל מעט בהיקפו, בהתאם לשינויים שנוספו לאחרונה.**

אם כן, הבה ונתחיל מן ההתחלה.

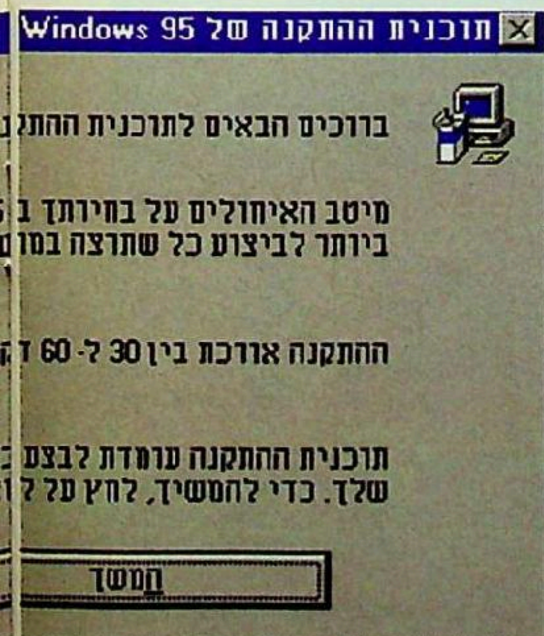
נא להכיר - חלונות 95'

Windows '95 היא מערכת הפעלה שמקנה למחשב הביתי יכולות הפעלה, יישומים ותוכנות בפלטפורמה התומכת ב-32 סיביות (ביט).
לעומת "חלונות" 3.x, שמסוגלת להפעיל יישומי 16 ביט, או DOS, שיכולתה אינה עולה על הפעלת יישומי 8 ביט בלבד!
ההבדל הדק הזה (ויחי ההבדל הקטן!) מתבטא ב"אופן הביצוע": בהפעלה, במהירות ובעובדה שתחת מערכת "חלונות" 95' אנו יכולים להפעיל מספר יישומים בו-זמנית ולקפוץ מאחד לאחר, בעוד הם מנצלים את משאבי המערכת (זיכרון, בעיקר), כך שפעולתה של תוכנה הפועלת ברקע, אינה נפגמת באופן משמעותי.

נכון, זה אינו פטנט חדשני בכלל. נתקלנו בו גם במערכת חלונות 3.x, ועוד לפני כן, במחשבי המקינטוש.

אך "חלונות" 95' בהחלט עושה את מלאכתה נאמנה, ואת מלאכתו של המשתמש - קלה יותר.
זוהי מערכת מתוחכמת וידידותית מאין כמותה. התקנתה של מערכת זו היא בהכרח דבר של מה בכך, שאין בו כמעט מאמץ (גופני ו/או מחשבתי). כל שעלינו לעשות הוא לפעול צעד-צעד בעקבות ההוראות המופיעות על המסך, ולענות, לפי הצורך, על השאלות השונות.

הגרסאות הקיימות ל"חלונות" 95' הן:
הגרסה המלאה - שאותה מפיצה מיקרוסופט עם כל מחשב חדש שנמכר - **וגרסת העדכון**, או השדרוג, המיועדת לבעלי מחשבים שעליהם מותקנת כבר גרסת "חלונות" מסוימת (כגון 3.x ואפילו NT).
אין כל הבדל מהותי בין שתי הגרסאות הללו, לא בתפקוד ולא בכלים הקיימים בהן.
כיום, מרבית הגרסאות נמצאות על תקליטורים, אך חלק נמצא עדיין על תקליטונים.



תחת מערכת "חלונות" 95' אנו יכולים להפעיל מספר יישומים בו-זמנית ולקפוץ מאחד לאחר בעוד הם מנצלים את משאבי המערכת - זיכרון (בעיקר)-כך שפעולתה של תוכנה שפועלת ברקע אינה נפגמת באופן משמעותי.

תחלה-לה-לה...

Windows '95 היא מערכת הפעלה שמקנה למחשב הביתי יכולות הפעלה, יישומים ותוכנות בפלטפורמה התומכת ב-32 סיביות (ביט).

לבד מזאת, ישנן גם גרסאות יותר ספציפיות של "חלונות", כגון: **הגרסה האנגלית** (אשר אין לה כל תמיכה בעברית, באשר היא), גרסת ה-Enabled (יש לה תמיכה בפונטים עבריים, אך ממשקה והעזרה שלה, באנגלית בלבד).
הגרסה העברית (ממשקה ותפריטיה בעברית, והיא תומכת בפונטים האנגליים).

ההתקנה

שלב ראשון
נכניס את התקליטור, או את התקליטון הראשון, אל הכונן המתאים לו.
מכאן, נפעל בהתאם לגרסה שאנו מעוניינים להתקין אותה.

◆ **גרסת השדרוג**
אותה נתקין אם ברשותנו גרסה קודמת של "חלונות".
פתיחת חלון תיקיית "מערכת" ובחירת "מנהל הקבצים" תביא אותנו לשלב שבו עלינו לבחור את הכונן הרצוי שבו נמצאת התקנת "חלונות", ולאחר מכן נפעיל את קובץ Setup.
מכאן והלאה עלינו למלא בעקביות אחר ההוראות, ובסיום כל פעולה, ללחוץ על כפתור "הבא" שמופיע על המסך.

◆ **הגרסה המלאה -**
עלינו להפעיל את פקודת Setup דרך מערכת ה- DOS, ולשם כך ניכנס לכונן הרצוי (כגון :A או :D וכו') ונכתוב את פקודת ההתקנה SETUP.

ה של Windows 95!
Windows 95, הדרך החדשה והקלה
ב שלך.
ת, תלוי במהירות המחשב שלך.
ת בדיקה שגרתית של המערכת
ו המשך.
יציאה מתוכנית ההתקנה

שלב שני
נבחר את סוג ההתקנה שאנו מעוניינים שיתבצע.

ישנם ארבעה סוגים שונים של התקנות, והם:

◆ **ההתקנה הרגילה**
זוהי ההתקנה המומלצת לרוב המשתמשים.
היא מתקינה את כל מרכיביה השכיחים והשימושיים ביותר של המערכת, כגון: יישומי המולטימדיה, משחקים וכן עזרים שונים לתפעול המערכת.

◆ **ההתקנה למחשב הנישא**
זוהי התקנה שמייעלת את ניהולו של המחשב הנישא, בכך שהיא מתקינה את היישומים והקבצים הדרושים למחשב נישא, תוך התחשבות וחיסכון בשטח הכונן הקשיח.
ישנן תכונות אחדות שמייעלות את תפקודו של המחשב הנישא, למשל: ניהול צריכת החשמל ו"מזוודה" (זוהי תכנית לניהול קבצים המועברים בין המחשב הנישא למחשב הנייח) ועוד.

◆ **התקנה קומפקטית**
התקנה זו מיועדת למשתמשים שיש להם כוננים קשיחים בעלי נפח מצומצם, או מעט מאוד מקום פנוי. התקנה זו מטעינה אך ורק את המרכיבים הבסיסיים וההכרחיים של המערכת, הדרושים להפעלה.

◆ **התקנה מותאמת אישית**
זוהי האפשרות לבחור את המרכיבים הרצויים למשתמש - אחד לאחד - מתוך הרשימה הארוכה של היישומים והקבצים הנספחים למערכת. התקנה זו מתאימה בעיקר למשתמשים מתקדמים ולמנהלי מערכות.

כפי שציינתי לעיל, מה שנותר לנו לעשות הוא -
לוודא שהפרטים שמופיעים בחלון, הם אכן נכונים;
ללחוץ על כפתור "הבא" שבתחתית חלון ההתקנה;
להמתין לסיום העברת כל הקבצים אל הכונן הקשיח ועדכונם במערכת.

פעולה זו תימשך בין 20 דקות ועד שעה, וייתכן שיהיה צורך להפעיל את המחשב פעם או פעמיים נוספות, מעבר לפעמים שהמחשב עושה זאת בעצמו.

חשוב לזכור -
אין לעצור את המחשב באמצע הפעולה, אפילו אם נדמה שהוא נתקע, אלא אם המחשב חדל להגיב במשך כ-10 דקות ומעלה.

כעבור הזמן הנקוב לעיל, אפשר להפסיק את המערכת באמצע הפעולה, ויש לבחור ב"התאוששות חכמה", ולהמשיך לפעול, בהתאם להוראות.

עד כאן בנושא ההתקנה של מערכת ההפעלה "חלונות" 95'.
בהצלחה!

What you "C" is What you get



מוח אנליטי

קובי שחר *

חידה מספר 2

המתכנת שלנו חשב כי הוא מצא פתרון מקורי לבעיה שהוצגה בפניו.
זו הפונקציה שהוא כתב :

```
void
PrintMaxStars(x, y)
int x , y;
{
 do
   {
    printf( "*" );
   }
  while ( ! ( (--x <= 0) && (--y <= 0) ) );

  printf( "\n" );
}
```

מה הייתה הדרישה לביצוע מפונקציה זו?
מהי הבעיה? (רמז - קיימות שתי בעיות).

פתרון

הפונקציה מקבלת שני פרמטרים ותפקידה להדפיס כוכביות כמספר הגדול מבין שני מספרי הקלט.
הפתרון שנבחר הוא הרצת לולאה (LOOP) להקטנת המספרים באחד והדפסת כוכבית עד אשר שני המספרים יהיו קטנים או שווים לאפס.

אז מה הבעיה?

תנאי הסיום של הלולאה הוא תנאי "וגם" (&&). כוונת המתכנת הייתה להפחית 1 מהפרמטרים X ו-Y, ולאחר מכן לבדוק אם הם קטנים או שווים לאפס. אם X הגיע לאפס "וגם" Y הגיע לאפס אזי **נסיים**, כלומר, כל עוד (WHILE) התנאי אינו ("!") מתקיים, אזי **נמשיך**.

אבל, המתכנת שכח תכונה חשובה של תנאי "וגם" בשפת C.
אם בודקים את התנאי <cond1> && <cond2>, אזי ראשית ייבדק תנאי <cond1>, ואם יימצא כי הוא אינו מתקיים, אז בוודאות לא יתקיים התנאי המקורי, ולכן, אין בכלל צורך לבדוק את <cond2>!!!

כלומר, במקרה שלנו יופחת 1 מ-X , וכיוון שתוצאת ההשוואה תהיה שלילית (אם X מספיק גדול), לא יתבצע בכלל חלקו השני של התנאי, הכולל הפחתת 1 מ-Y.
הפונקציה תדפיס כוכביות, כמספר שהוא הסכום של שני פרמטרי הקלט פחות אחד (אם שני המספרים חיוביים).
(נסו לחשוב: למה "פחות אחד"?).

תכונה זו חוסכת בזמן הביצוע (לא מתבצעות פעולות מיותרות) וגם מאפשרת להימנע מפעולות שגויות.
למשל, הפקודה ; c = a / b נראית תמימה לחלוטין, אך אם b שווה לאפס, נקבל שגיאת חילוק באפס. לפיכך, תוך כדי שימוש בתכונה שהזכרנו קודם לכן, ניתן לכתוב ;(b != 0) && (c = a/ b) .

נחזור לבעיה המקורית.
פתרון אפשרי לפונקציה יהיה :

```
void
PrintMaxStars(x , y)
int x , y;
{
 do
   {
    printf( "*" );
    x--;
    y--;
   }
  while ( ! ( (x <= 0) && (y <= 0) ) );

  printf( "\n" );
}
```

void
PrintMaxSt
ars(x , y)
int x , y;

וכעת, לבעיה השנייה.

הפונקציה תבצע את הנדרש, אם לפחות אחד הפרמטרים הוא מספר חיובי הגדול מאפס.

אך מה יקרה אם שני הפרמטרים שווים לאפס (או אפילו מספרים שליליים)? במקרה כזה תדפיס הפונקציה כוכבית אחת, לפחות. כיוון שתנאי הסיום של הלולאה יתבצע לאחר ביצוע אחד של גוף הלולאה, הרי תמיד תודפס כוכבית אחת - זו בעיה של טיפול לקוי במקרה הקצה.

המתכנת שלנו מיהר לתקן את הבעיה על ידי Cut & Paste וקיבל את התוצאה הזאת:

```
void
PrintMaxStars(x , y)
int x , y;
{
 while ( ! ( (x <= 0) && (y <= 0) ) );
 {
  printf( "*" );
  x--;
  y--;
  }

 printf( "\n" );
}
```

אמנם, עבור המקרה PrintMaxStars(0,0) לא הודפסה אף כוכבית, אבל, גם במקרה PrintMaxStars(1,1) לא הודפסה אף כוכבית, והתכנית נתקעת!

ראיתם מה קרה?

הנסיך הקטן אמר: "ילדים! היזהרו מעצי באובב!",
ואני מזהיר: "מתכנתים! היזהרו מפעולת Cut & Paste!".

כמובן שיש למחוק את סימן ה-";" מסוף פקודת ה-WHILE, שאחרת ניתקע בלולאה אינסופית.

והפתרון :

```
void
PrintMaxStars(x , y)
int x , y;
{
 while ( ! ( (x <= 0) && (y <= 0) ) )
  {
  printf( "*" );
  x--;
  y--;1
  }

 printf( "\n" );
}
```

*** קובי שחר,**
מהנדס תוכנה בחברת i-Logix

תגובות, הערות ודוגמאות מעניינות ניתן לשלוח אל :
koby@ilogix.co.il

למקומות... היכון... כתבו!!!

"מחשבים וכיף" מכריזה על תחרות כשרונות בתחום הכתיבה בנושאים: מחשוב, תקשורת מחשבים, אינטרנט, "חלונות", חומרה, יישומים, משחקים ועודו

אם חבוי בכם חיידק הכתיבה, ובנושאי מחשבים יש לכם מה לומר ולספר, הנכם מוזמנים בזה, גדולים כקטנים, לנסות ולכתוב על אחד הנושאים הנ"ל.

שילחו אלינו את כתבותיכם בדואר אלקטרוני,
לכתובת: comfun@inter.net.il
או על גבי דיסקט,
לכתובת: "מחשבים וכיף", ת.ד 675, רחובות.

"ומה יוצא לי מזה?"

א. הכתבות הטובות ביותר תפורסמנה בירחון, ובין כותביהן יוגרלו פרסים (מתחום נושא המחשבים, אלא מה?).
ב. קיימת אפשרות שכותבים ייבחרו ככתבים במערכת הירחון. ("זה לא הולך ברגל...")

"דרישות המערכת"

1. התאריך האחרון שעל הכתבות להגיע ליעדן הוא:
2. אפשר לשלוח יותר מכתבה אחת.
3. המערכת שומרת לעצמה את הזכות לפרסם את הכתבות בתאריכים הנראים לה, לערוך תיקונים ושינויים ולהשתמש בכתבות כראות עיניה.
4. יש לציין את השם המלא מתחת לנושא הכתבה.
5. בסוף הכתבה יש לרשום פרטים אישיים, כגון: גיל, כתובת, מס' טלפון, עיסוק וכד'.
6. נא להקפיד לשלוח את הכתבות כשהן שמורות בפורמטים DOC או TXT, בטקסט רגיל, ללא עיצוב, הבלטות, צבעים, טבלאות, תמונות מצורפות וכד'.
7. שם הקובץ ייכתב באותיות אנגליות בלבד, שמספרן לא יעלה על 8 אותיות.
8. רצוי להקליד את הכתבה בעזרת ה"כתבן" Write Pad, או ב-Word.
9. תמונות לכתבה יש לשלוח בקובץ נפרד, מכווץ, בפורמט GIF או JPG בלבד! שם הקובץ הזה יהיה כשם קובץ הכתבה, בתוספת ספרות עוקבות, כמספר התמונות, לדוגמה: yosi1.jpg, yosi2.jpg וכן הלאה.

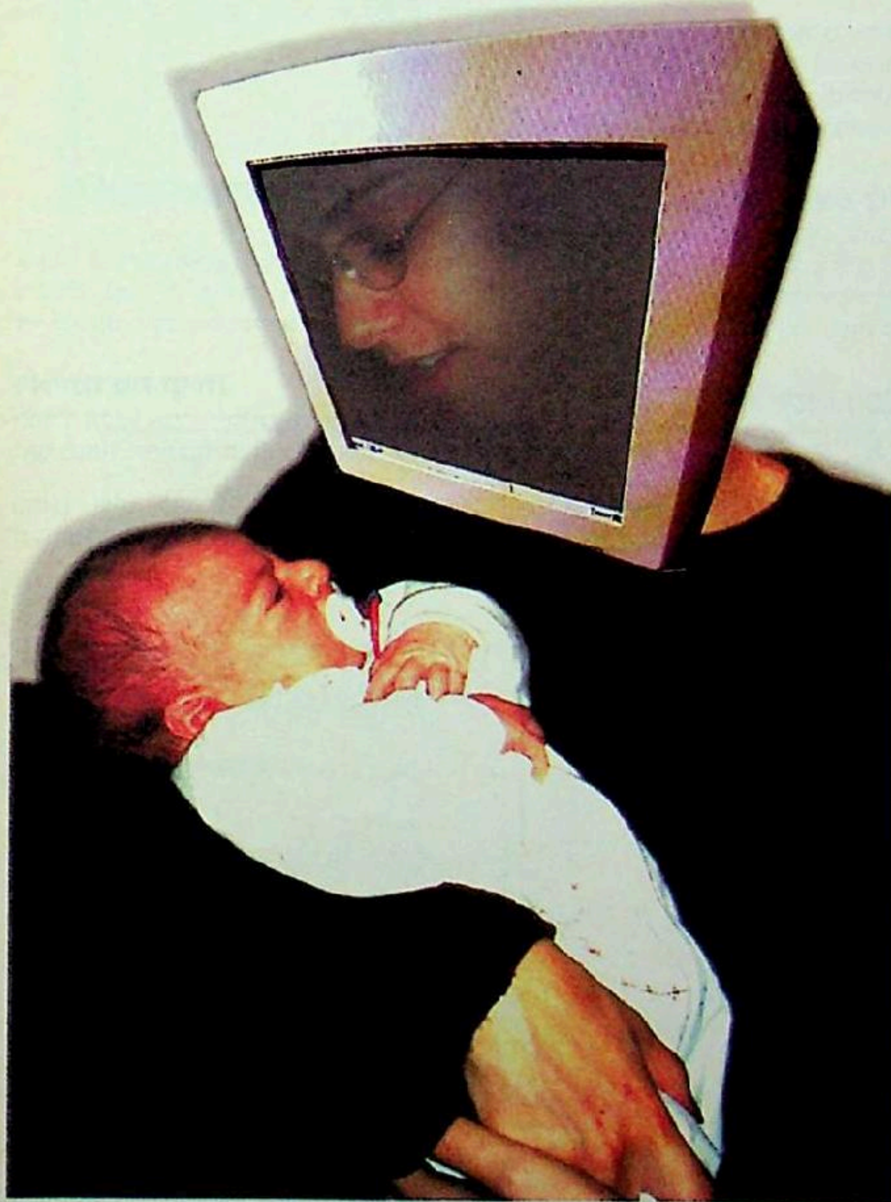
בברכת "כיתבו והצליחו",
צוות המערכת של "מחשבים וכיף".

מה רבו נפלאותיך, ו

אילו אפשר היה להגשים, ולו אחת ממשאלותיכם, מ

חגית נבון

זוהי שאלה שכל אחד מאתנו נתקל בה מאה פעמים, לפחות, במהלך חייו. התשובה משתנה, ובהתאם לכל גיל, היא משתכללת ו"מתייקרת" יותר.



פעם היה נוסח השאלה הרבה יותר תמים ואפילו רומנטי. תמיד נכנסה לתמונה פיה קסומה (מהאגדות של דיסני), המעניקה הזדמנות חד-פעמית לקיים את המשאלות הכי כמוסות.

כיום, נוסח השאלה שונה. הפיה הפכה למחשב קר ומאוד לא-אנושי, שאמנם שואל (אם בכלל) בקול מתכתי, בניגוד לקולה של אותה פיית קסמים, אך יכול לעשות כמעט כל דבר, וההדגשה היא על "כמעט".

החלטתי לערוך סקר קצר כדי לדעת, מה הן כיום המשאלות הכמוסות של הילדים? כמובן, שהיו צנועים שביקשו הרים של קצפת והרבה תותים. אבל, המתוחכמים יותר, הם ביקשו דברים לא כל כך קונבנציונליים. היו שביקשו שהמחשב יכין להם את שיעורי הבית.
כאלה שרצו שהמחשב יילך במקומם לבית הספר או ישיר במקומם בליל הסדר את "מה נשתנה".

ובכן, ידידיי, לא בשמים היא !

כבר כיום אנחנו יודעים שניתן לשיר ולהקליט למחשב את קולנו ובכך לחסוך מהילד הקטן את המבוכה בליל הסדר, כשכל העיניים נשואות אליו לשמוע את קולו הערב. (הייתי רוצה לראות את הבעת הפנים של סבא וסבתא כשישמעו את המחשב שר במקום הנכד).

המחשב!

ה הייתם מבקשים?

ובעלי תעוזה? –
הם יכולים למצוא עבודות מוכנות על כל מיני נושאים אם באתרי האינטרנט או ב-BBS.

ילדים גדולים יותר ביקשו מהמחשב שיפגיש אותם עם נערת חלומותיהם. הבנות ביקשו לדעת איך הן ייראו אם יגזזו את השיער בצורה מסוימת או האם בגד זה או אחר מחמיא להן. גם כאן המחשב לא מאכזב אותנו:
ישנן תוכנות שיכולות לערוך הדמיה של כל דבר כמעט. פשוט, צריך להצטלם ולהזין את המחשב בתמונה, ואחר כך, בלחיצת כפתור, אפשר לעשות הכול:
לשנות מאות תסרוקות ותספורות, "ללבוש" בגדים שונים, מכל מיני סוגים, ואפילו מבלי לצאת מהבית ומבלי להסיר אף בגד.

אבל –
עם כל הנוחות שבדבר, האם באמת קיימת נערה שמוכנה לוותר על חוויית ה"שופינג" המרנינה, ולפסוח על התרוממות הרוח שבביקור בחנות אופנה ענקית, עם מראות מקיר לקיר, עם תאי מדידה ומיליון חברות המתלוו ומחמיאות לה על בגד זה או אחר?

◆ המבוגרים יותר אולי היו מבקשים מהמחשב שימלא את מקומם בעבודה. ואכן, בתי החרושת כיום עוברים כבר למכונות ולמחשבים שעושים את העבודה במקום הפועלים במפעלים, החל בהרכבת רכיבים אלקטרוניים וכלה בתפירת בגדים.

אבל –
המחשב, מהיר ככל שיהיה, לא יכול לשבת אתכם בהפסקה, לאכול כריך ולקטר על הבוס המעצבן...

◆ כיום, אפילו את תחום הרפואה המחשבים מייעלים ומשפרים, ואפילו מנתחים נעזרים בהם בעת ניתוח...

אבל –
האם המחשב יכול לבצע הנשמה מפה לפה?

◆ ישנן תוכנות לשירותם של שופטים, משפטנים ודומיהם, המאפשרות לקבץ פסקי דין. ניתן להזין אותן בנתוני אירוע מסוים ולקבל תשובה מידית שתחסוך הליכים משפטיים הכרוכים בדבר ובירוקרטיה מיותרת המאפיינת את הממסד.

אבל –
על מה נקטר אז? את מי נאשים? צריך פקיד אפור ששותה כוס תה ומסתכל עליכם בעיניים טרוטות ושכל מה שהוא רוצה זה ללכת הביתה.
מעניין, מה היה קורה לו היו מציגים בפני המחשב את הפרטים מתוך "משפט שלמה", האם היה המחשב מגיע לאותו פסק דין?

◆ ניתן כיום לעבוד מהבית ולשוחח, באמצעות המחשב, בענייני עבודה עם מספר אנשים בו-זמנית.

אבל –
אף מחשב שבעולם לא יכול להחליף את אחוות הנהגים בפקקים של הבוקר, את הדיווחים מהשטח, דבר שהפך לשיגרה כל כך מוכרת.

◆ ניתן להתחבר למועדון של היכרויות או פשוט לשוטט באינטרנט ולהכיר אנשים מכל העולם, ולא לחכות לפגישה מקרית באוטובוס או להתאכזב מפגישה עיוורת.

אבל –
מה יספק לנו את ההתרגשות ואת המתח האוחזים בנו לקראת פגישה כזאת?

◆ המחשב הביתי מאפשר לנו לדעת את תחזית מזג האוויר, וכבר לא צריך לחכות לחדשות.

אבל –
האם כדאי לוותר על הופעותיהם של דני רופ, של ענת וכסלר ושל כל מגישי התחזית המזדמנים, שחתך דיבורם קצבי ומהיר, ושתחזיותיהם לעתים חזויות ולעתים "מתחזויות"?

◆ אפילו לקבוע אם אתם דוברים אמת או שקר, המחשב יכול, וכל זאת דרך הטלפון ובעזרת חיישנים מיוחדים המגיבים לשינויים קלים בטון הדיבור.

אבל –
האם אנחנו באמת מעוניינים באמת?

◆ אין צורך להעסיק מזכירה שתתאם פגישות או שתקבל הודעות. כיום, ניתן לקבל, באמצעות טלפון סלולרי, כל דואר אלקטרוני המגיע למחשב שלכם.

אבל –
אם תשאלו את הבוס, הוא תמיד יעדיף מזכירה חיננית שאפשר להעמיס עליה עבודה רבה והיא תמשיך לחייך ולהכין קפה, בדיוק כמו שאתם אוהבים. גם לכה לציפורניים לא נראית טוב על מקשי המקלדת...

◆ נכון, מופלאות הן יכולותיו של המחשב.

אבל –
ניתן לומר בוודאות שעדיין ישנם דברים שהוא אינו יכול לעשות אותם:
הוא אינו יכול לקום באמצע הלילה כשהילד בוכה ולהכניס לפיו את המוצץ שנפל.
הוא אינו יכול להאכיל את הרך הנולד או להחליף לו את החיתול הסורח, בלילה, בבוקר, בצהריים...
הוא אינו מסוגל לקפל כביסה ולתלות כביסה.

ובעיקר –
הוא אינו יכול להעניק חיבוק או נשיקה כשנפצעים.
הוא אינו יכול להביע רגשות, או להגיד בקולו המתכתי "אני אוהב אותך" ובאמת להתכוון לכך.
הוא גם לא ייקח את הכלב לטיול רגלי מסביב לבלוק, או ישפוך את הזבל...
הוא לא מסוגל להחליף את המוח האנושי המתכנת והפותר את הבעיות, כאשר המחשב עצמו נתקע.

הנה כי כן, על אף כל יכולותיו המדהימות של המחשב, בעצם, הוא עושה בדיוק את מה ש"אומרים" לו לעשות.
האם אי פעם יקום הגולם על יוצרו? - על כך, רק לעתיד פתרונים.



המחשב של יובל

הפנתר הוורוד הוקוס פוקוס

הפנתר הוורוד חוזר! לאחר שהשלמנו את ההרפתקה ב"משימה בינלאומית" והצלחנו לסכל את המזימה של חבורת הרשעים, אנו מצטרפים לפנתר הוורוד במשימתו החדשה.

מסתבר, כי קשה להתפרנס מהמקצוע "בלש פרטי", ולכן, אנו מצטרפים לידידנו בביקורו בבית משפחת פריווינקל כסוכן מכירות של ספרים.

לאחר ההתקנה המהירה, צפה יובל בסרט ההקדמה:
ילדם הקטן של בני משפחת פריווינקל מתאמן בחדרו, כדי ליהפך לקוסם. ילדה קטנה, בתם של זוג מאורחי הוריו, נכנסת לחדר ו.. הופכת למפלצת ענקית.
הפנתר הוורוד מתנדב לסייע, כדי להשיב את המצב לקדמותו.

בתום הקטע הזה, היה יובל מוכן להתחיל במשימה.
הפעלת הפנתר הוורוד דומה לאופן ההפעלה במשחק הראשון.
בכל מסך יש לחפש את הנקודות החמות, המסומנות על ידי השינוי בסמן.
קליק בנקודות אלו מפעיל דו-שיח עם אחת הדמויות או מאפשר לפנתר לקחת חפץ שבוודאי יביא תועלת בהמשך.

במשחקים המיועדים לקהל מבוגר יותר, הציפיות ממשחק-המשך הן שהוא ישתפר בכל התחומים:
בגרפיקה, באפשרויות משחק ובתחכום. אולם, במשחק זה, המיועד לגיל צעיר יותר (7+), אין כל שיפור לעומת קודמו בסדרה.

זהו קווסט שבו צריך לאסוף חפצים ממקומות שונים, כדי להיעזר בהם בהמשך לפתרון בעיות. יובל גילה כי כדאי לדבר עם כל דמות שהופיעה בדרכו, מפני שלעתים קרובות הדמות עשויה לרמוז על כיוון התפתחות העלילה או לדרוש את החפץ שאותו צריך להפש.

יובל מיהר לסרוק את כל חדרי האחוזה ולגלות ביער הסמוך למבנה האחוזה את בקתתו של דממוזר (דם מוזר), המכשף הגדול, שהוא דמות הרשע בסיפור, האחראי על כוחות הקסם שגרמו לילדה קטנה וחמודה ליהפך למפלצת.



באותה בקתה מגלים את כלי התחבורה המשמש למעבר ממקום למקום. זהו חור שחור המחליף את צי המטוסים של כפר הנוער.

גם כאן, כמו במשחק הראשון, פתרון המשימה כולל סיור בעולם.
הפעם, עלילת הסיפור לוקחת אותנו ליוון, לאינדונזיה, לישראל, לקניה ולרוסיה. המשחק מציע להכיר את הארצות האלו וללמוד עליהן מתוך ספר הידע של הפנתר הוורוד, המחליף את העו"ד (עוזר ורוד דיגיטאלי).

המידע על ישראל כולל מידע על הפלשתינאים ועל תהליך השלום, אך אין הוא מהווה תחליף לערך אנציקלופדי ממקור ידוע. פיסות האינפורמציה כתובות בשפה פשוטה ופונות לקהל הצעיר המשתמש בלומדה.

יובל נהנה מהמשחק: עם סיומו של החלק הראשון וניצחון-הטובים על הרעים, רצה יובל לשחק עוד ועוד. אולם כידוע, משחק קווסט, המשוחק בפעם השנייה, מרתק הרבה פחות.

"הוקוס פוקוס", המשך הרפתקאותיו של הפנתר הוורוד, מספק את הדרישה למשחק מעניין המשביע את יצר הסקרנות של ילדים צעירים.

אני בטוח כי מי ששיחק ב-"משימה בינלאומית" ייהנה גם מ"הוקוס פוקוס", למרות שהמשחק אינו מציע חידושים ושיפורים.



מי שעדיין לא הצטרף לטיולי הפנתר הוורוד בעולם, יוכל לבחור בחלק שבו הוא רוצה להתחיל, וליהנות מאנימציה יפה ומדיבוב עברי המבוצע בצורה ברורה (כולל חנן גולדבלט בתפקיד הפנתר).
שני המרכיבים, הרפתקה מעניינת והעשרת הידע, מבטיחים הנאה רבה לגילאי 7 עד 12 ואף למבוגרים מהם.

גאומטריק



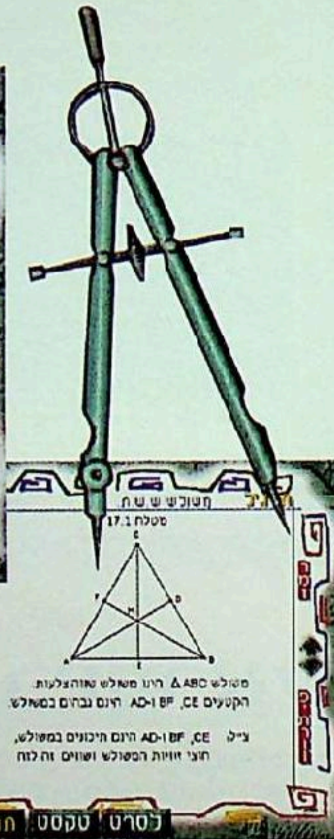
חגית נבון

*בביתנו, ספרים הם דבר קדוש.
אסור לקפל את דפיהם,
אסור לקרוא בהם בעת האכילה,
ובוודאי שאסור לצייר בתוכם.*

אלה הם חוקי ברזל אשר תופסים לגבי כל הספרים, מלבד ספר הגיאומטריה.
תודו, גם אצלכם ספר הגיאומטריה היה תמיד מקושקש בעיפרון או בטוש מדגיש, בעצם, בכל מה שבא ליד, ובלבד שנמצא סוף סוף את הקווים המקבילים, שנוכיח כי המשולשים הם חופפים שווי צלעות, וכמובן שנמצא את ערך הזוויות של משולש החסום בריבוע שאותו מקיף מעגל.

כמעט כולנו נעזרנו במורה פרטי למתמטיקה שמנסה להראות לנו את הכיף שבמפגש עם משולש שווה צלעות, את החן של מקבילית ואת הגאונות של משפט פיתגורס. ואנחנו, ילדים טובים, מסתכלים עליו בעיניים בוהקות, חושבים על הסרט שעוד מעט מתחיל בטלוויזיה ומהנהנים בראשנו כאילו הבנו הכול.

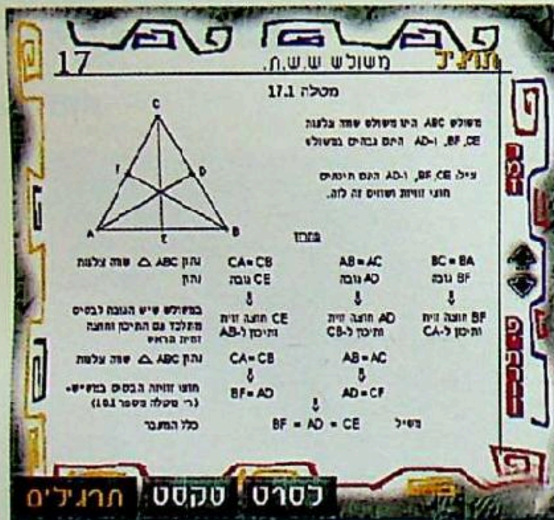




זה לא נעים לבקש ממנו הסברים חוזרים, שאז לבטח הוא ירים ידיים ויברח.

ובכן, ידידיי, הפעם אספר לכם על תוכנה נוספת, אחת מיני רבות, המנסה להחליף את המורה הפרטי למתמטיקה. התוכנה מתמקדת בעיקר בגיאומטריה, "גאומטריק" שמה. משה קוקוס כתב את הלומדה, המבוססת על סדרת הקלטות: "הנדסה עם חיוך", והוא אף זה שמגיש אותה.

משה מנסה, כמו רבים אחרים, להסביר לנו את רזי הנדסת המישור.
כשראיתי לראשונה את הלומדה, חזרתי בדמיוני כ-10 שנים לאחור ונזכרתי בשיעורי המתמטיקה. אמנם, הפעם אני יושבת מול הלוח, ללא הפרעות ופתקים מתעופפים, אך התוכן לא השתנה.



הלומדה מחולקת לשלושה חלקים, שכל אחד מהם מתמקד בנושא אחר.
חלק א' מפגיש אותנו עם מושגי היסוד, עם קווים מקבילים, עם משפטי חפיפה וכו'.
חלק ב' מתמקד במשפחת המקביליות, במשפט פיתגורס, בחוקי המעגל והעיגול וכו', חברים, זה רק הולך ומסתבך...
חלק ג' מסביר את כללי המרובעים החסומים במעגל, את משפטי הפרופורציה והדמיון ועוד.

שיטת הלימוד מבוססת על צפייה בקטע קצר של הסבר גרפי, המלווה בקריינות, ולאחר מכן, בתרגילים. לכל תרגיל יש פתרון המוצג בצורה מפורטת.

ביקשתי מיעל, שהייתה אמורה להיבחן בנושאים הללו, שתנסה להתכונן למבחן בעזרת התוכנה. לדבריה, ההסבר הגרפי - טוב וברור - אך קשה היה לה לפתור את התרגילים, כי הייתה צריכה לשרטט על נייר את כל נתוני השאלה ולהגיע לפתרון בעזרת טושים, עפרונות ועוד... .

חבל שלא ניתן לסמן את הנתונים על המסך, דבר שהיה מקל על התלמידים ובכך הופך את התוכנה ליעילה יותר.
ובכל זאת, זוהי תוכנה מתאימה למי שאוהבים ללמוד באמצעות המחשב.
בהצלחה.

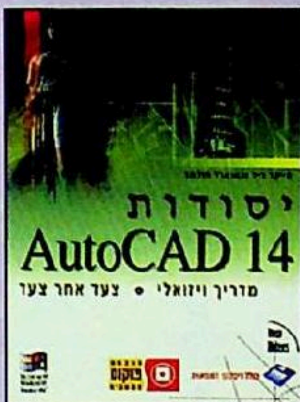


גיא גזית

יסודות AutoCAD 14, מדריך ויזואלי - צעד אחר צעד

הוצאה: פוקוס מחשבים
מאת: מייקל ביל והווארד מ. פולמר
מקור: AutoCAD 14 Fundamentals
468 עמ'

תוכנת הארכיטקטורה רבת העוצמה, AutoCAD, המיועדת לאדריכלים ולשרטטים (בעיקר) יוצאת מדי כל כמה חודשים בגרסה משופרת ומעודכנת, אשר לעתים מהווה מדרגה רצינית מהגרסאות הקודמות, ומהווה בעיה עבור משתמשי התוכנה שאינם מסתגלים בעצמם לשינויים, וזקוקים להדרכה כלשהי.
לשם כך, עם כל גרסה של התוכנה, יוצאים גם ספרי הדרכה שונים, מלבד חוברת ההדרכה המצורפת למוצר, המשמשים את המשתמשים החדשים והוותיקים בלימוד רזי התוכנה המתקדמת.



מבין מגוון הנושאים המוצגים בספר:
בניית יסודות, הכרת הכלים, הכרת סביבת השרטוט, יסודות בשרטוט ובעריכה, תבניות שרטוט, יצירת אובייקטים יסודיים ועריכתם, אובייקטים מתקדמים ועוד.

הספר בנוי מארבעה חלקים, כל אחד מהם מורכב מתת-פרקים שונים, ומלווה בתרשימים ואיורים מבארים, ובתפיסות מסך. כמו כן, הספר מלווה בתקליטון דוגמאות לתרגול החומר הנלמד.

מדריך ISDN בישראל

הוצאה: פוקוס מחשבים
מאת: אבי וייס
107 ע"מ

ISDN (Internet Services Digital Network) הינה תצורת התחברות מהירה לאינטרנט, דרך שני קווי טלפון המשולבים זה בזה. ה-ISDN תופסת תאוצה בכל העולם, לצד הטלפוניה הרגילה, גם בישראל.
זוהי טכנולוגיה שאינה יקרה יתר על המידה, אך מספקת מהירות התחברות גבוהה של 56kbps או 128kbps, כאשר מחוברים בקו הכפול.
הספר בנוי מארבעה פרקים, המחולקים לנושאים שונים, לדוגמה:
צעדים ראשונים ב-ISDN, התקנות (חומרה, תוכנה ופרוטוקולים), התחברות לרשת, מהו ISDN, יתרונות, ממשק, תקשורת ISDN בישראל, איתור תקלות, ניתוח בעיות, שימושים נוספים, חידושים בעולם ה-ISDN והאינטרנט, כלי ועידת וידיאו, פורום משתמשי ISDN בישראל ועוד.

הספר מלווה בתמונות ובתצלומים של מוצרי ISDN ותפיסות מסך של התוכנות השונות ושל מסכי התקנה והפעלה שונים.

למרות שהפרק הראשון מתאים גם לגולש המתחיל, משום שאינו טכני במיוחד, הספר אינו מיועד דווקא למשתמש המתחיל או החובב, אלא למי שמעוניין להתמקצע.



צילום דיגיטלי - ...

הוצאה: פוקוס מחשבים
מאת: קרלה רוו
מקור: Teach Yourself Digital Photography in 14 Days
380 עמ'

צילום דיגיטלי הינו תחום הולך ומתפתח, המאפשר לצלם חובב לשלב בין צילום לעיבוד-תמונה ממוחשב ועצמי, ולחסוך את השימוש ה"מסורבל" בסרט צילום (פילם). אמנם, המצלמות הדיגיטליות עדיין נחשבות למותרות, אך בקצב די מהיר הן מתפשטות אל השוק הביתי.
ספר זה נועד ללמד את עקרונות השימוש במצלמה הדיגיטלית, את העברת התמונה אל המחשב ואת עיבודה באמצעות תוכנה גרפית לעיבוד תמונה (PhotoShop , בעיקר).
הספר מחולק ל- 14 פרקים (אחד לכל יום), וכל פרק עוסק בנושאים ובתת-נושאים שונים, למשל:
מהו הצילום, סקירה היסטורית, יתרונות הצילום הדיגיטלי וחסרונותיו , מחשבים

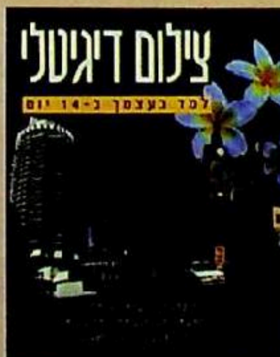
ערכת לימוד - Microsoft Outlook 97

מקור: Microsoft Outlook 97 Step by Step
393 עמ'

אאוט-לוק היא תוכנת ניהול מידע אישי רבת עוצמה, המשלבת יומן פגישות, תאריכון ותיבות למיון ולסינון דואר, וכן פקסים (נכנסים ויוצאים).
הספר בנוי מארבעה פרקים ומשניים-עשר שיעורים, שעוסקים בנושאים שונים, כגון: תקשורת עם אחרים, הכרת סביבת אאוט-לוק, ניהול זמן ומשימות, תיאום לו"ז (לוח זמנים) עם משתמשים אחרים, מתן גישה למשתמשים אחרים, עבודה מחוץ למשרד ועוד.
הספר מיועד למשתמש המתחיל, למי ששדרג את גרסתו ולמי שמעוניין לשפר את ידיעותיו ואת שליטתו בתוכנה.
השיעורים מלווים בתרשימים ובתמונות, לצורך הבהרה, ועם הספר מגיע תקליטון לתרגול החומר הנלמד.

־למד בעצמך ב-14

ככלי צילום, צילום פרסומות/טלוויזיה, תצלומים בפרסומי ה-Web, פעולת המצלמה, סקירת שוק המצלמות, כרטיסי זיכרון הבזק, עקרונות הצילום (מיקוד, זווית ראייה, זום וכדומה), קומפוזיציה, טיפול בפורמטים, פרספקטיבה, שילוב מלל, צילום · ילדים ובעלי חיים, אחסון תמונות במחשב ועוד.
הספר מכיל תמונות רבות (בחלקן צבעוניות) ותפיסות מסך, המשמשות להמחשה ולביאור החומר הנלמד בספר.



המדריך השלם - Microsoft Office 97

הוצאה: פוקוס מחשבים
מאת: מייקל הלבורסון ומייקל יאנג
מקור: Running Microsoft Office 97/Standard and Professional
974 עמ'

ספר עב כרס זה הינו מדריך מקיף ועינייני לכל יישומי Office 97 על שתי גרסאותיו (הסטנדרטית והמקצועית), והוא מיועד גם למשתמשים מתחילים וגם למתקדמים.
יישומי Office, שבהם הספר מטפל, הם: Word 97, Excel 97, PowerPoint 97, Access 97 ו-Outlook 97.
הספר בנוי משישה חלקים, שכל אחד מהם מוקדש ליישום אחר ומחולק לפרקים שונים, למשל: התחלת העבודה עם "אופיס", עיצוב מסמך "וורד", שימוש ב"וורד" לדיוור ישיר, בניית גיליון עבודה ב"אקסל", עיצוב גיליון עבודה, יצירת תרשימי גיליון, התחלת עבודה ב"פאואר-פוינט", הכנסה ועריכה של טקסט, הוספת גרפיקה וציורים, ליטוש המצגת, מסדי נתונים ב"אקסס", קבלת תשובות באמצעות שאילתות, מיזוג יישומי "אופיס", שיתוף מידע בין יישומי "אופיס" ועוד.

כל פרק מתחלק אף הוא לתת-נושאים רבים מאוד, המפרטים את כל הפעולות האפשריות עבור כל אחד מיישומי ה"אופיס", החל מרמת הכפתור, וכלה באפשרויות קישוריות לאינטרנט.
למרות גודלו של הספר, שעלול להרתיע את מי שמעוניין ללמוד ולהכיר את ה"אופיס", הוא מתומצת למדי, ומכיל את כל הידע הנדרש בכמות טקסט אופטימלית.



ערכת לימוד - Microsoft Excel 97 Visual Basic

הוצאה: פוקוס מחשבים
מאת: ריד ג'ייקובסון
מקור: Microsoft Excel 97 Visual Basic Step by Step
391 עמ'

ספר זה עוסק בוויזואל-בייסיק ל"אקסל 97", ולישומי "אופיס 97" הנתמכים על ידי שפת התכנות.
הספר מתאים גם למי שאינו מכיר את "אקסל" או את התכנות בוויזואל בייסיק (ובפקודות מאקרו), למי שעבד עם ויזואל בייסיק, אך ביישומי "אופיס" אחרים, למי שמבצע השבחה ומשדרג את גרסת ה"אקסל"/"אופיס" שלו וכן הלאה.

מערך השיעורים בספר מחולק לארבעה חלקים, המחולקים אף הם למספר שיעורים שעוסקים בנושאים שונים ומגוונים, כגון: אוטומציה של משימות יומיומיות, יצירת מאקרו פשוט, הקלטת פעולות במאקרו, חקירת אובייקטים, חקירת ויזואל בייסיק, הקלה על השימוש במקרואים ועוד.

עם הספר מגיע דיסקט תרגול, התואם לגרסת "אקסל 97" בלבד. כמו כן, מלווים ההסברים בספר בתמונות ובאיורים מבארים לסעיפים השונים הנוגעים במגוון הנושאים.



בעריכת גיא גזית

שאלות ומשאלות

"מחשבים וכיף", שלום!

אמיר שלם:
קודם כול, יש לכם עיתון פיצוץ!!! תמשיכו כך.
יש לי בקשה: אנא צרפו ל-CD הבא את תוכנת ה- Internet Explorer 4.1 בעברית ואת תוכנת ה- OutLook 98, כי ידוע לי ששתי התוכנות חופשיות (ראיתי את זה באינטרנט אבל זה הרבה MB).
ביי.

■

נדב ממן:
1. קודם כול אני רוצה לומר שהשינויים שנעשו בעיתון הם מאוד יפים ולעניין ואני נהנה לקרוא את העיתון.
2. בפעם שעברה התכוונתי לגירסה של אקספלורר שאפשר להתקין אותה על הגירסה העברית של חלונות.
3. האם תוכלו לצרף את התוכנה שהמלצתם עליה "NORTON UTILITIES" לתקליטור? כיוון שזאת תוכנה גדולה למדי להורדה.
בתודה מראש.

■

איתי לוי:
קראתי באתר של מיקרוסופט ישראל שיש אינטרנט אקספלורר 4 בעברית, אך כשניסיתי להוריד את קובצי ההתקנה, הייתה לי בעיה, ולדעתי, עוד לאחרים. אם תוכלו לשים את אינטרנט אקספלורר 4 בעברית ב-CD הבא.
תודה.
נ.ב יש לכם אחלה של עיתון ו-CD

■

אביעד קמינסקי, רשל"צ:
נודע לי שחברת Netscape מפיצה חינם ברשת את דפדפן האינטרנט שלה (Netscape 4.05). אודה לכם אם תורידו אותו מהרשת ותשימו אותו בגיליון הבא של מחשבים וכיף. נודע לי שיש אתו מספר בעיות, אז אני מבקש שתפרסמו כתבה על הבעיות שיש בו (אם יש בו) ואיך ניתן לפתור אותן. ידוע לי שניתן להוריד את התוכנה מהאתר:
http://tucows.netvision.net.il/adnload/dlnetscapen404.html
נ.ב. - העיתון שלכם באמת מצוין!
תודה מראש.

■

בס"ד
יהודה רונן, בית אל:
הערה על התגובה למכתב של בן בלום (גיליון 76, מדור "מתכתבים בכיף"):
יש אפשרות לשנות את הפונט של נטסקייפ 4.01 על ידי התהליכים האלה:
★ לוח הבקרה -> גופנים
★ ליצור ספריה במקום כלשהו (לדוגמה, בשולחן העבודה)
★ להעתיק אליה את כל הפונטים Times New Roman (גיבוי)
★ למחוק את כל הפונטים Times New Roman
★ להיכנס לנטסקייפ
★ ללחוץ על ...edit -> preferences
★ לפתוח את הקטגוריה Appearance ואז לבחור בFonts
★ עכשיו כשהפונטים Times New Roman לא קיימים, אם אפשר לשנות את הפונט של הנטסקייפ (ל-Web Hebrew AD ול-Web Hebrew Monospace)
★ עכשיו אפשר להחזיר הפונטים Times New Roman על ידי:
לוח הבקרה -> גופנים -> קובץ -> התקנת גופן חדש..., בוחרים בספרייה שבה גיביתם את הפונטים, בוחרים את כולם ולוחצים "אישור".

הערה: השיטה הזאת פועלת גם על נטסקייפ 4.04

נ.ב. קטעי האנימציה הממוחשבת ששמתם על הCD של גיליון 76 היו מאוד מוצלחים.
בברכה.

■

רני זינגר:
דבר ראשון, יש לכם עיתון מצוין. דבר שני, יש לי בעיה בעברית באינטרנט.
אני עובד עם נטסקייפ קומיוניקיטור 4.04. איך אני אמור לראות עברית במקום הקשקושים שעל המסך?

■

ארז זוננשיין:
מילים טובות נאמרו עליכם כמו חול וזה אכן מגיע לכם, וגם אני אוסיף ואומר כי זה אכן עיתון מעולה, ואני, שמנוי על "מחשבים וכיף" עוד על הגיליונות הראשונים שיצאו, מעוניין להגיד לכם שבאמת העיתון השתפר, אך בכל זאת יש לי מספר דרישות:
הייתי מעוניין לראות בעיתון אתרים פיראטיים, לדוגמה: משחקים מלאים, תוכנות מלאות ועוד, וכמובן אתרים עם תוכנות של האקרים. אפרופו האקרים, אהבתי מאוד מאוד את הסיפור שסופר. נכנסתי לאתר שלכם באינטרנט ואינני מבין מדוע אינכם מפרסמים אותו......כי הוא מאוד יפה.
בגיליון הקודם (אפריל) פורסמה התוכנה אינטרנט אקספלורר 4. הייתי מעוניין לדעת אם התוכנה הזאת היא התוכנה אשר חולקה בתערוכת האינטרנט.
אז לסיכום אומר, שבסך הכול אני מאוד מרוצה מ"מחשבים וכיף", ואם תוסיפו את מה שביקשתי, אהיה מרוצה מאוד.

■

צביקה שאולי:
אני מנוי ותיק על העיתון וקורא אותו באדיקות מדי חודש. לדעתי, הרעיון לצרף לעיתון דיסק הוא מצוין. אני מאוד מתעניין בתוכנות חדשות, ולכן הייתי שמח שתוכנות שאני קורא עליהן בעיתון, יופיעו גם בדיסק, במיוחד "הורדת החודש" הנפלאה, שבמילא אתם מורידים מהאינטרנט. לא תמיד מתאפשר לקוראים להוריד תוכנות מרשת האינטרנט, ולכן זה יהיה מאוד נחמד למצוא את התוכנות המדוברות בדיסק במקום לחפש אחריהן במשך שעות ברשת (במיוחד תוכנות "כבדות" וגדולות). אתם גם מצרפים לדיסק את "אינטרנט אקספלורר" מדי חודש, אולי תוכלו לצרף את "נטסקייפ נביגייטור" לשם שינוי (היא תוכנה גדולה ומסובכת להורדה, ניסיתי ונכשלתי מספר פעמים).
מקווה שתתייחסו למכתבי ולבקשותיי.

רועי בר:
רציתי להוסיף למה שכתב עופר רוטשילד בגיליון מס' 76 על חברת האינטרנט. להלן מחירים של החברות הבאות:

אינטרנט זהב
25 ש"ח ל-6 שעות בחודש.
39 $בחודש לגלישה בלתי מוגבלת
1800-200-250

נטוויזין
3 חודשי חיבור ב 35 $,
20 בחודש הראשון ,
10 בשני ו 10 בשלישי .
03-6702255

ISDNET
$35 לחודש ללא הגבלת שעות. + קו ISDN
03-6464646

ישראקום
30 $ לחודש ללא הגבלת שעות.

ישראסרב
176 ש"ח 40 שעות לשלושה חודשים.
09-7428522

לייטנט
10 $ ל10 שעות בחודש.
27 $ לחודש ללא הגבלת שעות.
כולל intra-net
בחודש הראשון 15 שעות חינם
03-5592325

נ.ב.
יש לכם עיתון משגע.
לדעתי, צריך להוסיף קטעים מסרטים וקליפים.
אהיה מרוצה אם תפרסם את מכתבי.
בתודה מראש.

לכל שאלה - תשובה

שמוליק קליין, חדרה:
רציתי להגיד לכם שהעיתון שלכם הוא אחלה. רציתי גם לספר לכם שביקרתי בתערוכת INTERNET WORLD 98 , נהניתי שם מאוד. היו שם הרבה דברים מדליקים, וגם למדתי דברים חדשים. חוץ מזה גם קיבלתי את האקספלורר 4.02 בעברית (שמתאימה ל-WIN95 בעברית). וגם ישנה עוד תוכנה שכדאי לכם להוסיף לתקליטור והיא עורך HTML בעברית, הכתובת של האתר שממנו אפשר להוריד את התוכנה הוא :
LOGICSOFT.NETVISION.NET.IL
וישנה עוד תוכנה מעניינת שלא בדקתי - IL.EVRUT.CO
רציתי גם לשאול אתכם אם אני יכול לכתוב בעיתונכם (בנושאים כמו: HTML,JAVA,CHAT או ICQ)
תמשיכו להיות גדולים

שמוליק שלום
כל מי שחושב שיש לו מה לחדש או לומר בתחום עולם המחשבים, ויודע להתבטא בכתיבה, מוזמן לשלוח אלינו כתבה לדוגמה, בכל נושא, אך שיהיה נושא "ממוחשב". אנו, במערכת, נשקול אם לצרפו לצוות הכתבים שלנו ואם לפרסם את הכתבה ששלח. כולכם מוזמנים לשלוח אלינו את כתבותיכם לכתובת הסניף שלנו ברמת גן, או לתא הדואר 675 ברחובות, ולציין: "עבור מערכת "מחשבים וכיף"".

דוד:
אני מנוי על "מחשבים וכיף" ומעוניין לרכוש ספר בנושא HTML. האם יש ספר מסוים שעליו הייתם ממליצים?
ממתין לתשובתכם.

בהוצאת "הוד-עמי" ישנו ספר בשם "HTML 4 - הסדרה הידידותית". ספר זה ידריך אותך בשלבים בקשר לכל חוקי יצירת מסמכים של HTML לאינטרנט. כמו כן, הוא כולל מבוא ל-Image-maps, טפסים ויצירת CGI . מחיר הספר 99 ש"ח. למידע נוסף על הספר פנה לכתובת האתר:
http://www.hod-ami.co.il.

אורי:
יש לי בעיה: אני לא יודע אילו קבצים עליי למחוק. אני מכיר רק סוג אחד: *.tmp אנא, עיזרו לי ואימרו אילו קבצים נוספים עליי למחוק.
בעיה נוספת שיש לי היא שאיני יכול להעביר טקסט עברי ל-Word 97, כי הוא מתהפך, למשל:
במקום "טוב" יוצא "בוט".

קשה לומר בדיוק אילו קבצים עליך למחוק, אך ישנם קבצים שהם רק "שאריות" ואין בהם כל צורך, למשל, קבצים tmp.* או קובצי chk.* של "סורק הדיסק". גם קבצים מכווצים וקובצי התקנה שנותרו לאחר שכבר התקנו אותם. אחד היישומים שעשוי לעזור לך לסדר את הכונן הקשיח הוא Clean Sweep.
לגבי בעיית העברית המתהפכת, ישנן תוכנות שונות שתפקידן להפוך את הטקסט לצורתו הנכונה. על אחת מתכניות אלו כתבנו בגיליון 65, ושמה: Alon's HTML Flipper.
ניתן להשיג אותה בכתובת:
http://www.members.tripod.com/~Alon_A/linkage.html.

מיכאל:
יש לי כמה הצעות/בקשות לגבי ה-CD:
1) אם תוכלו, שימו בבקשה בדיסק הבא את NETSCAPE COMMUNICATOR 5.05 הוא לוקח 11 מגה, ולבעלי מודמים איטיים (כמו שלי) גם זה הרבה.
2) שימו בבקשה את הורדות החודש בדיסק.
3) שימו בבקשה את תוכנת EUDORA PRO בגרסה חדשה, עם הסבר לגביה.
יש לי שאלה אחת:
יש לי תוכנת EUDORA 3.0.1 ו- EUDORA PRO 4. אני לא מצליח לשלוח בעזרתן E-MAIL, וה-ERROR שאני מקבל הוא: REQUESTED ENTRY NOT FOUND. מה אני צריך לעשות?
יש לי בקשה/הצעה לגבי העיתון: אם תוכלו לעשות מדור של C++ אני אשמח מאוד.
נ.ב.
יש לכם עיתון מצוין, שיהיה טוב עוד יותר עם התוספות שהצעתי.
ביי.

ייתכן והפרטים האישיים שהקלדת בחלון הכלים והאפשרויות הם שגויים, או שישנו איזשהו נתון מסוים שאינו תואם את התיבה שבה הוא כתוב. בדוק עם ספקית האינטרנט שלך, אילו פרטים עליך להכניס והיכן (למשל: שם שרת הדואר היוצא וכן הלאה).

המשך מעמ' 12

ENIAC

ונחזור לארה"ב...
בעקבות הצלחתו של Mark I (של אייקן), נמשך הפיתוח המהיר, אשר הוביל לפריצת הדרך הטכנולוגית המשמעותית הבאה, שהביאה לפיתוחו של ENIAC המפורסם, שפותח על ידי ג'והן וו. מאוצ'לי ועמיתו י.פרספר אקרט, מאוניברסיטת פנסילבניה. Electrical Numerical Integrator) - ENIAC and Calculator) היה מפלצת שאין כמותה, אשר יכלה להשתמש במילים המורכבות מעשר ספרות עשרוניות. ייחודה של מערכת זו, לעומת מחשבים ישנים יותר, הוא בשימוש בכ-18 אלף שפופרות ריק, פי 9 ממה שהיה בשימוש במחשבים הישנים.



ENIAC - המחשב הרציני הראשון בעולם.

גודלה של ה"מפלצת" היה כ-167 מטרים רבועים, אך לעומת זאת מהירות נגישותה לנתונים הייתה - 0.0002 שניות בלבד. מערכת הקלט והפלט של ENIAC התבססה על טכנולוגיית הכרטיסים המנוקבים.

ENIAC לא היה מחשב העשוי מקשה אחת, אלא רכיבים וחלקים רבים אשר כל אחד מהם היה אחראי על ביצוע פעולה שונה ונפרדת, וצריך היה לתאם ביניהם, לפני כל ניסיון לפתירת בעיה חדשה. דבר זה היה מסורבל והפך את העבודה ללא-נוחה, אך היא הייתה יעילה ומהירה יותר, כך ש-ENIAC נחשב למחשב המהיר הראשון.
המחשב פעל עד שנת 1955 והוצא לגמלאות בשיבה טובה...

קצת ציונות

באותה תקופה, במכון ויצמן למדע שברחובות, עובדים על פיתוחו של מחשב, שבנייתו והשלמתו היו בשנת 1954. "וייצק", כך היה שמו, היה ראשון המחשבים האלקטרוניים בארץ (ובין הראשונים בעולם בכלל).



האם יש טעם לציין כי הוא היה המחשב הגדול ביותר במזה"ת כולו? הוא תפס מספר חדרים (כמיטב המסורת...), והיה משופע בנורות ריק, שמספרן הסתכם באלפים רבים.
הוא היה כולו פרי פיתוח ישראלי, והספיק לשרת את המדינה והמכון עד שנות השישים המוקדמות.

"וייצק" שימש למחקר מתמטי, ובמיוחד לפתרון בעיות במחקרים שונים, בחלקם אף קשורים בפיסיקה גרעינית, בבניית מודלים תיאורטיים וכדומה.

"וייצק" החזיק בשיא עולמי - היה יכול לטפל במלים ארוכות יותר, בהשוואה למחשבים אחרים בני זמנו מכל העולם.

את "וייצק" החליף מחשב "הגולם" בשנת 1964, שאף הוא פרי פיתוחם של מדעני מכון ויצמן, ולאחריו "הגולם ב'", בשנת 1972. שני ה"גולמים" היו מן החדישים והמתקדמים ביותר מסוגם.
לכל מי שמעוניין להציץ אל העבר - המחשבים העתיקים הללו עדיין נמצאים במכון ויצמן (לא בשימוש! כתצוגה בלבד).



חדר המחשבים באוניברסיטת בר-אילן

המצאת הטרנזיסטור והשבב

בשנות החמישים הומצאו שני רכיבים אלקטרוניים אשר שינו את פני עולם המחשבים וגרמו למהפכה טכנולוגית.
הראשון מבין השניים הוא הטרנזיסטור (הומצא בשנת 1947 על ידי ויליאם שוקלי, ג'והן ברדין וולטר ברטיין, ממעבדות "בל") והשני הוא המעגל המודפס המשולב - השבב - כפי שנהוג לקרוא לו כיום (שהומצא בשנת 1958 על ידי ג'יק סיינט-קלייר קילבי, מחב' Texas Instruments).

יתרונותיו של הטרנזיסטור, על פני שפופרת הריק (שאותה החליף), הם אמינותו הגבוהה בהרבה ומידתו הזעירה, לעומת השפופרת המסורבלת, שתפסה מקום בהוסר יעילות משווע, והיה צורך להחליפה תכופות (רק חישבו על כך של-ENIAC היו 18 אלף כאלו !!!).
המעגל המשולב הוא בעצם קובץ של טרנזיסטורים המורכבים יחדיו בזמן בנייתם (הם אינם מתוספים בשלב מאוחר, אלא ממש מבראשית - וכך הצטמצמה הדרישה להלחמה). מלבד היתרון שבגודל המינימליסטי, הוגברה מהירות המכשירים, עקב העובדה הפשוטה שהמרחק שהאלקטרונים נאלצו לעבור צומצם באופן משמעותי, לטובה.



הטרנזיסטור הגיע לממדים זעירים ביותר ובכך ייתרונו הגדול.


מחשב ה-STRETCH ממלא אולם עד אפס מקום

בשנות השישים נבנה בארה"ב מחשב ה-STRETCH, ששימש כמחשב הרשות המטאורולוגית האמריקנית. בדומה ל-ENIAC הוא פעל בשיטה האלקטרונית, והיה מסוגל לבצע פעולות במשך 1.5 מיליונית השנייה.

בשנת 1971, השיקה חברת "אינטל" את המיקרופרוססור (מיקרו-מעבד). שבב זעיר זה הינו, בעצם, מעגל משולב אשר ביכולתו היה לעבד 4 סיביות של מידע בזמן נתון. המעבד כלל בתוכו יחידה אריתמטית-לוגית, אך רוב רובו של גודל השבב נלקח על ידי המעגל-הבקר (Control Circuit), אשר ארגן את סדר פעולותיו ועבודתו של השבב, ובכך ניתר מקום מצומצם ביותר למעגל הטיפול בנתונים (Data Handling Circuit).

אלפי "האקרים" (בזמנו, מן הכינוי "האקר" לא השתמעה המשמעות השלילית המוכרת לכולנו כיום, אדרבא, מי שהיה לו מחשב היה"האקר", פשוטו כמשמעו, בלא כל השלכה פלילית, אלא חנונית...) עתה שאפו לרכוש מחשב, דבר שעד כה היה נחלתם הבלעדית של גורמי הצבא, של האוניברסיטאות ושל חברות ענק מסחריות, עקב מחירם האסטרונומי של המחשבים והצורך באחזקה שוטפת.

בשנת 1975 הושקה ערכת ההרכבה העצמית למיני-מחשב האישי הראשון, Altair, שמחירה היה $397.

והרי מספר נתונים מדהימים על ביצועיו: נפח זיכרון - 256 בייט (לא קילו בייט!!!). שיטת התכנות היחידה התבססה על שפת המכונה (קוד בינארי), על ידי לחיצה על מתגים בחזיתו של המחשב.

המחשב הגיע ללא כל תוכנה שהיא, אלא הרוכש נאלץ לעשות את העבודה השחורה בעצמו (בדומה למערכת ההפעלה UNIX בת זמננו).


Altair - מחשב למכורים בלבד

בהחלט לא ההשקעה המשפחתית שמהווה המחשב כיום עבור כולנו, רק עבור מביני עניין מכורים, רציניים וכבדים...

בעקבות יציאתו של ה-Altair , החלו ניצני מהפכת המחשב הביתי, עם סטיב ג'ובס (לימים מנכ"ל Apple) וסטיב ווזניאק, אשר הציגו את מחשב ה-Apple II הראשון, בסן-פרנסיסקו. המחשב הכיל תוכנת בייסיק מובנית, מתאם מסך גרפי צבעוני (CGA), זיכרון בנפח 4100 תווים, וכל זאת במחיר $1298 בלבד! (האם אני שומע יותר? פעם ראשונה... פעם שנייה... נמכר!).

הנתונים אוחסנו על גבי קלטות טייפ רגילות (תצורת שמירה וגיבוי נתונים שהפכה לסטנדרטית במהלך העשור שבא אחר כך).

יחד עם ה-Apple יצאו אל השווקים מחשבים נוספים, כגון: TRS-80 (ולאחריו TRS-80 II עם זיכרון מוגדל של 64 אלף תווים, ודיסק קשיח לאחסון המידע). חברת IBM, שעד כה יצרה אך ורק מחשבים גדולים, החליטה אף היא להיכנס לשוק, והוציאה את ה-PC הראשון.

ה-PC תוכנן במיוחד לשוק הביתי, תכנונו איפשר, מאוחר יותר, הוספת רכיבים בקלות. ל-PC הראשון היה זיכרון בנפח 16 אלף תווים, מקלדת של מכונת כתיבה חשמלית מתוצרת IBM, וחיבור לטייפ קסטות. מחירו היה $1265 בלבד (רק היום! רק היום!)

בראשית שנות השמונים הוציאה אינטל את מחשב ה-XT הראשון, שהיה מבוסס על מעבד 8088 (שהיה מבוסס על מעבד קדום יותר שנקרא 4044) ופעל במהירות שעון של 4.7 מגה-הרץ.


מחשב XT טיפוסי

המעבד קיבל את שמו לפי מספר הטרנזיסטורים אשר היו בתוכו. בנוסף למעבד, ניתן היה להתקין על לוח האם מעבד מתמטי שנקרא 8087, אשר האיץ את פעולת המחשב, בכך שלקח על עצמו את החישובים המתמטיים מהמעבד הראשי, ובכך הפחית עומס ממנו.
אז עדיין לא היו, מה שידועים כיום, ה"מחשבים ביתיים", אלא "מחשבים אישיים", שהיו מצויים בעיקר במשרדים.

סר קלייב מ. סינקלייר (- 1940)



הוא אשר פיתח את המחשב הראשון שנועד לצרכים ביתיים - לפנאי והנאה, ובזכותו אנו מכירים כיום את המונח - המחשב הביתי. הראשון יצא בשנת 80, ומשום כך נקרא ZX80. היה לו זיכרון של קילובייט אחד בלבד, אך מאוחר יותר פותחה עבורו יחידת זיכרון חיצונית תואמת, בנפח של שישה-עשר קילו-בייט. מחשב זה התחבר לטלוויזיה ותצוגתו הייתה בשחור לבן בלבד. את נתוניו ניתן היה לאחסן על קסטות טייפ רגילות.

כעבור שנה הוציא סינקלייר את ה-ZX81 (כמובן...)

המהפך המשמעותי היה בשנת 82, כאשר יצא המחשב הצבעוני הביתי הראשון (10 צבעים!), שנקרא ZX82 או ZX Spectrum (על שום קשת צבעיו).

המחשב הזה נחטף כמו לחמניות טריות והיה שלאגר רציני בחו"ל ובארץ. (לי עצמי יש עדיין Spectrum מוזיאוני כזה, לא יתפסו אותי מת בלעדיו!)
קיבולתו של מחשב זה השתנתה מדגם לדגם, 8, 16, או 48 קילו-בייט.



"ספקטרום כזה יש לי בבית.."

לאחריו באו דגמים נוספים, כגון: ZX88, ZX128, ואף בשנת 88 הוציא סינקלייר דגם בתצורת מחשב נישא, בעל מסך גביש-נוזלי משלו.

בעקבות האופנה של מחשבים ביתיים ניסו חברות מחשבים שונות את כוחן בתחום, לדוגמה: אטארי, קומודור, Apple, אמיגה, ועוד...

IBM שנותרה מאחור, ניסתה להוכיח לכל העולם כי מחשביה, שנחשבו רציניים וחזקים, אינם מיועדים לעסקים בלבד, אלא מסוגלים גם לשמש לצורכי שעשוע ופלח השוק הביתי (כן, כן... אפילו ילדים!)
לשם כך, פנתה לרוברטה וויליאמס ולבעלה, מקימי ובעלי חברת הענק - Sierra On Line, בבקשה שיפתחו עבורם משחק מחשב מתוחכם וצבעוני, ואפילו מפיק צלילים (מה-PC-Speaker).

כך נולד ה-King Quest הראשון, ומחשבי IBM ותואמיהם החלו פולשים בהצלחה אל הבתים הפרטיים.
(בארץ, הגיעו מחשבים אלה אל פלח שוק הצרכנים הביתי, רק בסוף שנות השמונים!)

ב-1984, יצאו Apple ו-IBM בדגמים חדשים:

Apple עם המק הראשון, אשר היה המחשב הראשון המבוסס על ממשק גרפי בדומה ל"חלונות" ועכבר. הצלחתו של המק הייתה מדהימה, דבר חסר תקדים.
חברת IBM הזדנבה מאחור עם מחשב ה-AT 286, אשר הריץ תכניות, כגון: Lotus 1-2-3, ותוכנת ה-Word של מיקרוסופט הפכה לפופולרית ביותר, בקרב פלח השוק המשרדי.
בתקופה הזו כבר היה המחשב הביתי חזק לאין ערוך ממחשב-העל ENIAC המפורסם...

בהמשך, ההתפתרות הטכנולוגית כללה את השתכללותם של המעבדים והשתלטותן של שלושת החברות: IBM, Apple, ואינטל, אשר גרמה להיעלמותן של חברות קטנות וחלשות יותר.
ההתקדמות האיצה ממדיה וצעדיה, ותוך שנה קפצו המעבדים ברמתם. אינטל החלה מפתחת את מעבדי ה-386, ו- 486, אשר החליפו את קודמיהם, ובתחילת שנות התשעים פיתחה טכנולוגיה חדשה, שאיפשרה פריצת דרך בתחום הביצועים והמהירות של השבב - ה"פנטיום" נולד.

הופעתו של הפנטיום

עם הופעתו של ה"פנטיום", הידוע גם כמחשב ה-586, נתגלה ליקוי חמור בתפקודו של המעבד המתמטי שלו - משום מה, הוא החליט שניתן לבצע חלוקה לאפס, והרי כולנו יודעים - "חילוק באפס הוא טעות, כיוון שאין לו... משמעות!" (בכל זאת למדנו משהו מ"דני חשבון". תודה דני!).

גם חברת Apple פיתחה את מחשביה המבוססים על מעבדים של מוטורולה, ואף החלה ליישם שיטות חדשות (RISC), אשר עד היום לא נמצאות בשימוש על ידי הפנטיום המשוכלל ביותר.
בניגוד ליריבות המושבעת בין Apple ל-IBM, בשנות השמונים, החלו אלו לשתף פעולה כנגד אינטל ומיקרוסופט, והוציאו לשוק מוצר משותף, שהוא בן כלאיים - גם מקינטוש וגם PC במארז אחד, הרי זהו ה-PowerPC (או PowerMAC).

בנוסף לפיתוח המעבדים חל פיתוח מואץ של חומרה נלווית, כגון: דיסקים קשיחים, כרטיסי מסך, כרטיסי קול, מודמים, ג'ויסטיקים, עכברים, והרשימה אינה נגמרת...

הסנדלר הולך יחף?

כקוריוז קטן, למי שלא ידע זאת - משנות השמונים ועד לשנות התשעים המוקדמות הטילה ממשלת ארה"ב הגבלות על מדינתנו בכל הקשור לאחזקתם של מחשבי-על ("פנטיומים" אז נחשבו למעבדים של מחשבי-על).
האבסורד, שמעלה גיחוך על פני כל אדם שפוי, הוא שמעבדי מחשבי-העל והטכנולוגיה שעליה היו מבוססים היו פרי פיתוח ישראלי, כך שישראל ייצרה מחשבי-על (או לפחות רכיבים קריטיים!), אך לא יכלה לרכשם לעצמה או להשתמש בהם.
רק בשנים האחרונות הוסרו מגבלות אלו...

בעוד שה-XT היה מצויד ברמקול קטן ומעורר רחמים, כיום מצויד כל מחשב "פושטי" בכרטיס קול איכותי, סטריאופוני, המסוגל להקליט ולנגן מוסיקה.

ההתפתחות לא נעצרת כאן - שיפור החומרה מבחינת האיכות והביצוע, לווה גם בשיפור מבחינת גודלה הפיסי.
אם כונן קשיח של IBM, משנות ה- 70 , שנפחו היה 20 מגה בייט הגיע לגודל פיסי של שני מארזי PC שכובים אחד ליד השני, הרי שכיום גודלו של כונן קשיח סטנדרטי אינו עולה על מאית הגודל, ואילו נפחו כפול פי אלפים רבים, ולמעלה מזאת!
המחשבים עצמם התכווצו!
מחשב, קומפלט, יכול כיום (בעלות קצת גבוהה יותר) להיכנס לתוך מארז שגודלו קטן מתיק ג'יימס בונד. אמינותם לא נפגמת על אף מידתם הקטנה והטלטולים שהם סופגים בעת ניודם.

לא תמיד הייתה הטכנולוגיה המופלאה זמינה לכל דורש, כפי שלא תמיד הייתה טלוויזיה (מפתיע?) או טלפון (או, לא!)...

ונסיים בנימה אופטימית.
למרות הטכנופוביה הציבורית וחששם של מדענים ומהנדסים רבים (מתחומי החומרה והתוכנה), כי פיתוח מוגזם של האינטליגנציה המלאכותית עלול לגרום להשתלטותם של המחשבים על בני האדם ("הגולם קם על יוצרו"), אמר פעם איש חכם מאוד:
"הלוא תמיד נוכל לנתקם מן החשמל!"

התמונות לקוחות מ"מתמטיקה" של שהספריה המדעית, אנציקלופדיה בריטניקה, ומאתרי האינטרנט.
תודה לאיתן ריגר וליותם פרכטר על עזרתם.

מחשבים ביתיים
מדריך לקונה הנבון!

מאות חנויות, מחשבים עם שמות מפוצצים, עשרות נתונים. איך בכל זאת לקבל החלטה נכונה ברכישת מחשב חדש? קח לעצמך כמה דקות שיחסכו לך הרבה עוגמת נפש.

היצרן

שוק המחשבים בישראל מתחלק באופן ברור לשניים. **מחד - מותגים בינלאומיים (פאקרד בל, NEC , IBM וכד') המיוצרים על-ידי חברות ענק,** שכבר היום עוסקות בפיתוח הדורות הבאים של מחשבים ומשקיעות לשם כך מיליוני דולרים. **מן העבר השני יצרנים מקומיים הרוכשים רכיבים מגורמים שונים באיכות בלתי ידועה, ומרכיבים אותם יחד תחת שם שאיש בעולם אינו מכיר.** מחשבים אלו מתחרים על כיסך ומתהדרים בנתוני עיבוד ומחשוב גבוהים. ישנו סיכוי רב כי בתקלה הראשונה תתחיל במסע יסורים בחיפוש אחר חלפים מספקים שכבר מזמן אינם, ולהסתפק באילתורים של טכנאים מקומיים.



MMX™
intel inside
pentium®II

פאקרד בל מילניום – עם מעבד אינטל פנטיום II. אחריות ע"י החברה, תמיכה טלפונית ומתנות חיוניות בשווי אלפי שקלים.

Packard Bell Millenium with Intel Pentium®II Processor with 233-333MHz

המעבד

ליבו של המחשב הינו המעבד והשוק כירוע סוצף במעבדים מזויפים. אנו ממליצים לך לבדוק שסמל חברת אינטל מופיע בחומר הפירסומי של המחשב ועל המחשב עצמו. קניית מחשב עם מעבד מזוייף עלולה להתבור כזריקת כסף. קניית מחשב מחברה בין לאומית מוכרת ומובילה כמו פאקרד–בל, NEC תבטיח לך מחשב עם מעבד מקורי.

קבלת שירות

הדבר האחרון בו תרצה לעסוק בזמן רכישת מחשב חדש הינו המחשבה על קילקולים והיקונים. אין דבר מרגיז יותר מאשר להתרוצץ עם מחשב לטכנאי וחזרה. החברות המובילות בעולם הבינו זאת ובחרו להעניק את השירות בבית הלקוח. החברות הקטנות והאנונימיות אינן יכולות להרשות זאת לעצמן, ובדרך כלל אינן נותנות את השירות בעצמן, אלא מתקשרות עם טכנאים עצמאיים, אשר נותנים את השירות במקומן.

מי נותן את האחריות

חברות המיצרות מחשבים זולים מתהדרות לעיתים במספר רב של שנות אחריות על מנת "לכסות" על שם לא מוכר - כדי להעניק ע"י כך טקט נפשי לרוכש. זהירות מלכודת!!!! שים לב מי נותן את האחריות ומי עומד מאחוריה. החברות המובילות נותנות את השירות בעצמן. לחברה בין לאומית מלאי גדול של חלפים, ניסיון של שנים באיתור תקלות ובתיקונן. חברות אנונימיות מטילות את האחריות על החנות, ולא פעם קרה שצרכנים שקנו מחשב עם אחריות החנות, נשארו עם מחשב מקולקל ללא אבא. זכור, אחריות – רק של החברה.

תמיכה טלפונית

בזמן רכישת מחשב חדש קיימת תקופת הסתגלות, הכרת המחשב ותכונותיו. בעיות רבות המתעוררות במהלך הפעלת המחשב ניתנות לפתרון בשיחת טלפון קצרה, מבלי להשבית את המחשב, ומבלי לבזבז זמן וכסף.

זכור! גזור ושמור!

1. קנה מתברה בינלאומית ידועה ולא מחשב מקומי עם שם לועזי מפוצץ.
2. רכוש מחשב רק עם מעבד אינטל מקורי עם סימן רשום.
3. דרוש לקבל אחריות ישירה של היצרן.
4. עמוד על כך שתקבל את השרות בביתך.
5. עמוד על כך שתקבל תמיכה טלפונית.
6. דאג שהמחשב שתקנה יהיה מותאם לעתיד!

מוקד תמיכה טלפוני הינו הפיתרון. אל תקנה מחשב מחברה שאינה מציעה לך תמיכה טלפונית.

מה יקרה מחר

קצב פיתוח המחשבים בעולם הינו מדהים. מחשב שהיה שיא הטכנולוגיה של היום לא יהיה כזה תוך תקופה קצרה. אם תמתין לדור הבא, לעולם לא תרכוש מחשב. החברות הבינלאומיות המובילות מייצרות את מחשביהן עם מבט קדימה. הפיתוחים והחידושים של מחר, מתוכננים כך שיוכלו להתאים למחשב שתקנה היום. תמיד תוכל להתקדם איתם בטכנולוגיה. עם מחשב אנונימי אתה עלול להיתקע עם טכנולוגיה מיושנת.

בלי מתנות אי אפשר

תחרות הינה דבר חיובי. על מנת לקדם את מכירותיהן, מציעות החברות השונות חבילת תוכנות ולומדות חינם לכל רוכש. זהירות - מוקש נוסף! בדוק היטב אילו תוכנות, משחקים או לומדות אתה מקבל. האם אלו באמת תוכנות ולומדות עדכניות, או תוכנות מיושנות עם משחקי מחשב ברמת גרפיקה ותיחכום של דורות קודמים. בעוד חברות מקומיות נותנות דיסק הדגמה של משחקים הרי שפאקרד בל למשל נותנת במתנה לרוכשי מחשביה לומדות ומשחקי מחשב בערך קניה של מעל 2000 ש"ח, ומציעה את WORD '97 של מיקרוסופט בתוספת של 420 ש"ח במקום 1200 ש"ח. ההבדל עצום ומהווה שיקול חשוב בקניה.

מהירות וביצועים

למהירות ולביצועי המחשב חשיבות רבה, אולם אינם יכולים להחליף אמינות. מומלץ להשקיע בקניית מותג איכותי ואמין, ובמסגרת התקציב ללכת על מחשב מהיר. דרכן של חברות מקומיות להציע לצרכן מחשב שעל פי נתוניו מתיימר להיות מהיר אינה מבטיחה תאימות בין חלקי המערכת, ועל כן עשוי מחשב המוצג כמהיר להיות איטי בהרבה ממחשב מקביל, שחלקיו הותאמו לעבוד במשותף. קניית מחשב מחברה בינלאומית מבטיחה תאימות אופטימלית וביצועים מושלמים.

מסך/מערכת שמע

המסך הוא הקשר הישיר שלך עם עולם המחשבים. הקול הפך לחלק בלתי נפרד מהשימוש היומיומי במחשב המלצה - אל תתפשר. על מנת לשמור על בריאות המשתמשים במחשב מומלץ לקנות מסך ברמה גבוהה ולא מסך מחברה נחותה, שעל המדף בחנות נראה דומה אולם במהלך שעות העבודה מול המחשב מאבד מאיכותו. מומלץ לקנות מסך הכולל – כחלק בלתי נפרד ממנו (BUILT-IN) מערכת שמע מתקדמת.

מוגש כשרות לציבור ע"י:

Packard Bell™
מחשב המולטימדיה הטוב בעולם



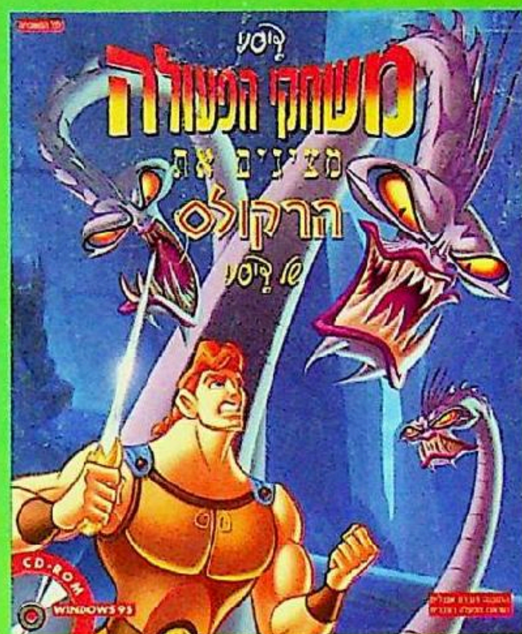








משחק הפעולה המרהיב
ביותר של דיסני הכולל
עשרה שלבי משחק מלאי
אתגר לכל המשפחה.



היישר מרומי האולימפוס אל מסך המחשב שלך

הרקולס
של דיסני



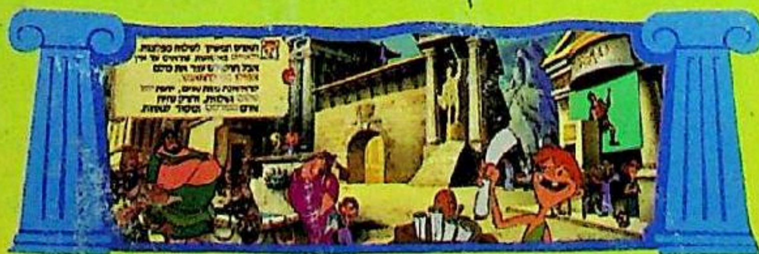




לראשונה בעברית!!!

הרפתקאת קריאה מרתקת
הכוללת שירים, משחקים,
פתרון בעיות עם הרקולס
וחבריו (לגילאי 3 ומעלה).











מחשבת הינה המפיצה הבלעדית של דיסני אינטראקטיב בישראל